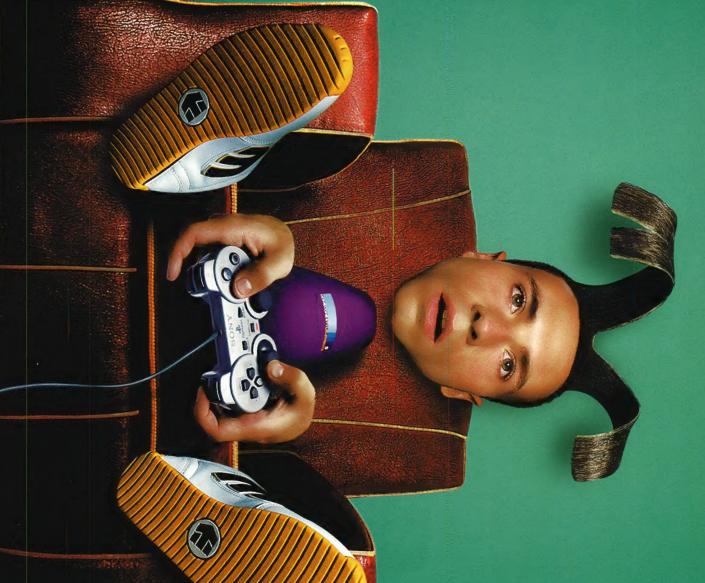


RAYMAN 2 PARA











© Ubi Soft Entertainment. Rayman ® 2 - The Great Escape TM. Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

SUMARIO Número 21 ACTUALIDAD......4 REPORTAJES: Driver 2: una esperada secuela......18 ■ NOVEDADES: Moto Racer World Tour.....28 Spiderman......30 Y además36 ■ GUÍAS: Chase The Express......2 Alundra 2 (Primera parte).....22 ■ BATTLE ZONE76 ■ PERIFÉRICOS......80 ■ GUÍA DE COMPRAS......82 ■ Y EL MES QUE VIENE... 90 ■ PASATIEMPOS......102 LA IMAGEN DEL MES...... 106

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jele)
Alberto Lloret (Jele de Sección), Francisco Javier Mariscal. éndez (Jefe de Maguetación), Lidia Muñoz. SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María To COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Tván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.

DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.

DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.

DIRECTORAS EDITORIALES:

SUBDIRECTOR CREMERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.

DIRECTOR CORRECALL: Javier Tallón.

DIRECTORA DE MARISCHING: María Moro.

DIRECTORA DE SISTEBULCÓN: Luis Gómez-Centurión.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.

FOTOGRAFÍA: Pablo Abolisdo.

DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada,

PUBLICIDAD MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es C/P pedro Teisueira, 8 9º Planta. 28020 Madrid. Til. 902 11 33 15 Fax. 902 11 86 32 NORTE: María blusa Merino C/ Amesti 6 - 40. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 33 15 Fax 902 11 86 32 CATALURA/ABLARESS. Juan Cardio Baena, E-mail-jichaena@hobbypress. C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Til. 93 280 43 34 Fax 93 205 57

ia. TIE 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05 ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6. 41800 San Liicar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8 2º Planta.28020 Madrid. Tif. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48 SUSCRIPCIONES: Tif. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47 DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perrón 27, 7º planta. 28020 MADRID. Tif. 91 417 95 30

28020 MADRID. Tif. 91. 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290

Buenos Airez. III. 302 85 22

CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana

Normal C.P. 7362130 Santiago. Tif. 774 82 87.

MÉXICO: CADE, S.A. de C.Y. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel

Hidalgo. 03430 Mexico, D.F.

PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa.

Til. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

VENEZUELE: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas

1010. Til. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. TIF. 91 747 88 00 IMPRIME: 1.G. PRINTONE S.A. DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999 EDICIÓN: 12,72000

Printed in Spain

Solicitado control OJD Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blan

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



EDITORIAL

unque parecía que PlayStation 2 podía dar la vuelta al mercado de los videojuegos, la confirmación de su precio en España (74.990 pesetas), la ha colocado en una posición menos prometedora. Y es que, aunque las prestaciones de la máquina bien valen lo que cuesta, lo cierto es que es un producto caro, que no va a poder competir en condiciones de igualdad contra otras máquinas mucho más baratas y con un catálogo de juegos mucho más amplio, la propia PlayStation sin ir más lejos.

Su pugna con PlayStation, (para la cual no van a parar de salir grandes juegos), se va a hacer muy dura estas Navidades. Claro que la nueva consola merece la pena, claro que es una gran máquina y por supuesto que va a tener una colección de juegos a su altura, sin embargo, las opiniones que nos habéis hecho llegar en estos días nos ratifican en la idea de que, al menos en su lanzamiento, PlayStation 2 no se va a convertir en un producto de masas. PS 2 parece destinada a ser, durante este primer año de vida, un producto elitista y sólo al alcance de bolsillos pudientes o de jugones empedernidos. Algo que, por otro lado, siempre ha sido lo habitual en un cambio de generación...

Pero lo que nos resulta chocante es que Sony no haya presentado su nueva máquina desde un principio como lo que es: un producto de alta tecnología, de esos por los que siempre hay que pagar mucho dinero si queremos ser los primeros en disfrutarlos. Si ésta hubiera sido la orientación inicial, si desde un principio hubiéramos tenido claro que PS2 iba a costar cerca de las 80.000 pesetas, hasta hubiera supuesto un alivio descubrir que al final se quedaba sólo en 75.000... Y es que, como todo, lo caro o lo barato depende del prisma con el que se mire: comparada con PlayStation, PS2 es cara. Si se mira como un reproductor de DVD vídeo y como una consola de grandes prestaciones, el precio está ajustado.

En definitiva, que una vez más ha quedado patente que estar a la última es algo que no está al alcance de todos. La buena noticia es que parece que a nuestra querida PlayStation aún le queda mucha vida por delante.

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 8 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.

- Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
 - Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
 - 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
 - Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:











Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

wa imagen de la

EA Sports tiene casi lista su versión de este año de la saga FIFA y, como ya es habitual, un futbolista de la selección nacional va a ser la imagen de esta edición 2001. Para la ocasión el elegido ha sido el valencianista Mendieta.

El honor de posar para la portada de la edición anual de FIFA ya ha recaído sobre figuras del calibre de Raúl, Morientes o el

más reciente Guardiola. Ahora el turno le ha llegado a Gaizka Mendieta, del Valencia Club de Fútbol, que aparecerá en las portadas de las versiones para PlayStation y PS2. El futbolista también ha participado en las sesiones de captura de movimiento, junto a otros astros del balón de la talla de Lothar Mattheus, Shimon Gershon o Edgar Davids.

Sobre ambos juegos podemos adelantaros que están prácticamente acabados y que EA Sports en estos momentos está dando los últimos retoques a la versión de PlayStation, que muy probablemente será la última edición que aparezca en nuestra querida consola gris. Por lo que ya hemos podido ver, esta nueva entrega presentará unos gráficos mucho más fluidos y suaves que los de las anteriores... aunque tampoco se pueden hacer milagros y PlayStation ya ha dicho todo lo que tenía que decir dentro de la simulación futbolística.

En cuanto a PS2, el objetivo del juego será introducirnos en una experiencia mucho más profunda y realista, capaz de captar la atención del jugador con cientos de

detalles nunca antes vistos. Encontraremos efectos de luz en

tiempo real, jueces de línea con animaciones e inteligencia artificial, jugadores reconocibles por su aspecto físico y dotados con animaciones faciales, movimientos corporales mejorados... en fin, una larga lista de detalles y novedades que marcarán las diferencias entre ambas versiones. En común tendrán cerca de 50 equipos internacionales, las 17 ligas más importantes del planeta y la posibilidad de jugar varias temporadas seguidas para ver como evoluciona nuestro equipo favorito.

Si las cosas no se tuercen, FIFA 2001 estará listo para arrasar en ambos soportes en noviembre, cuando PlayStation 2 se ponga a la venta.



de captura de el enorme tamaño de los jugadores nos permitirá disfrutar de las más reales y alucinantes animaciones de toda la





todas las emociones y sensaciones de estar disputando un partido real de manera activa.

Mendieta y las técnicas Motion Capture

Ya se ha convertido en todo un ritual y con cada nueva entrega de la saga FIFA los mejores futbolistas del mundo "prestan" sus cuerpos para someterse a las sesiones de captura de movimientos. El valencianista Gaizka Mendieta no ha sido menos.







La versión de PlayStation sorprenderá, no por sus gráficos, sino por la suavidad





ACCLAIM Distribuirá a EON

Acclaim ha llegado recientemente a un acuerdo con Eon Digital Entertaiment en virtud del cual se encargará de la distribución de los productos de EON en nuestro país.

EON cuenta con un amplio catálogo de títulos para PlayStation que tienen en la originalidad su principal atractivo. Y es que no nos podéis negar que las competiciones de piragua de *Wild Rapids* no sean originales, o que sea muy frecuente encontrarse con arcades de carreras de ciclomotores como las de *Street Scooter*, uno de los juegos más prometedores de los primeros lanzamientos de EON. Además, la larga lista de productos EON se pondrá a la venta al competitivo precio de 4.990 pesetas. Os seguiremos informando en detalle de cada uno de ellos.









Estas imágenes pertenecen a Street Scooter, un juego que nos invitará a participar en locas carreras a lomos de "veloces" ciclomotores.

Ganadores de los pasatiempos de Agosto

Aquí tenéis los ganadores de los 15 juegos *Jedi Power Battles* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de Agosto. Enhorabuena a los ganadores.

Time and a second a second as second	
José D. Dean Piñeiro	La Coruña
José A. Rodríguez Fernández	Alicante
José M. Garzón Sánchez	Almería
Mª Carmen Calvo Sánchez	Barcelona
Julio López Viseras	Granada
Antonio Albiñana Crespo	Guadalajara
Iñaki Ovejero Astigarraga	Guipúzcoa
Alex Gámez Sánchez	Jaén
Diego Martínez Iglesias	Madrid
Carlos Parra Lorente	Madrid
Oscar Hernández Castilla	Madrid
José Fco. Luís Marín	Murcia
Federico Sánchez Manzano	Valencia
Alfredo March Arnandis	Valencia
Ángel Rica Joreño	Valencia

Primer aniversario de PMV

PMV, el primer Cash & Carry del videojuego de España, ha celebrado el pasado agosto su primer aniversario y lo ha hecho por todo lo alto, organizando una campaña de promociones y regalos para todos los clientes que durante ese mes visitaron sus instalaciones. Como todos sabéis, en PMV podéis vender o cambiar

vuestros viejos juegos y comprar otros de segunda mano a un precio mucho más reducido. Desde aquí queremos felicitar a PMV y desearles que celebren muchos aniversarios más...



El regreso de

Ubi Soft va a ser la encargada de distribuir en nuestro país una nueva aventura de Batman que está siendo desarrollada por Kemco. El juego estará basado en la película de animación Batman Of The Future: Return Of The Joker, que estará disponible en vídeo en mayo de 2001. Batman Of The Future: Return Of The Joker estará orientado a los más pequeños de la casa, lo que se apreciará en una ajustada y accesible jugabilidad que permitirá a los niños usar con facilidad todos los artilugios de Batman, mientras se enfrentan a hordas de villanos que están aterrorizando la futurista ciudad de Gotham City en el siglo veintiuno. Se espera que el juego esté disponible en noviembre, lo que es una inmejorable noticia para los más jóvenes seguidores de este famoso superhéroe.

Nuevas intervenciones contra la piratería

Lejos de cogerse unas vacaciones, los piratas han hecho su agosto, y nunca mejor dicho, estas vacaciones. Sirvan como ejemplo las 29 copias ilegales intervenidas por la Guardia Civil en Mairena de Aljarafe en el puesto que R.C.A regentaba en el mercadillo de la localidad. Además, en Huétor-Tajar (Granada), en dos puestos del correspondiente mercadillo, el Grupo Fiscal de la Guardia Civil de la Comandancia de Granada intervino otros 989 videojuegos. Por último, en Madrid, la Unidad de Seguridad 4 de la Policía municipal se incautó de 698 CD-ROM de música y videojuegos.

ISS 2000: KONAMI Vuelve el fútbol de KONAMI

Mucho se tienen que torcer las cosas para que en noviembre no esté a la venta una nueva versión para PlayStation del genial simulador de fútbol de Konami. Con el nombre de ISS 2000, Konami nos ofrecerá una actualización de su clásico simulador que mantendrá las habituales premisas de realismo y jugabilidad que caracterizan a toda la saga, pero con algunas novedades de interés. Quizá la más destacable sea el acuerdo que Konami ha firmado en el ECTS con el FIFPRO, gracias al que podrá usar los nombres reales de los jugadores, aunque no cuente con la licencia de Ligas o de clubes. Además, sabemos que se ha potenciado el aspecto gráfico y que se van a incluir novedades en los modos de juego y en las posibilidades de edición y configuración de los equipos. En cuanto tengamos una versión PAL podremos saber más cosas de este esperadísimo simulador, que se enfrentará a una liga muy, muy caliente, con rivales del calibre de FIFA 2001 y Esto es Fútbol 2.





Como podéis apreciar en estas pantallas de la versión japonesa, ISS 2000 tendrá un acabado gráfico aún más impresionante que el de ISS Pro Evolution.





Los más vendidos

(del 15 de agosto al 30 de agosto)



Los más alquilados



Proximos

TOY STORY 2

A final de octubre saldrá en Platinum este divertido plataformas basado en la película de Pixar. Por sólo 4.990 pesetas podremos revivir en casa las geniales aventuras de Buzz.



MEDAL OF HONOR

Podremos disfrutar de uno de los mejores shoot'em up subjetivos a un precio redondo. Se trata de una gran recreación de la II Guerra Mundial donde seremos un comando enfrentado a todo tipo de misiones.

EL MAÑANA NUNCA MUERE



Ya no falta mucho para disfrutar de esta genial aventura de Bond a mitad de precio. Mucha acción y espectaculares gráficos para la aventura más explosiva de 007.

COOLBOARDERS 3

A principios de octubre el snowboard estará a tu alcance por sólo 3.990 pesetas gracias a uno de los simuladores más completos de este deporte de riesgo.

SILENT HILL

Si lo vuestro es el terror no dejéis escapar este genial juego. Ambientes tenebrosos, situaciones angustiosas y mucha tensión en un Survival Horror imprescindible.



SOUL REAVER

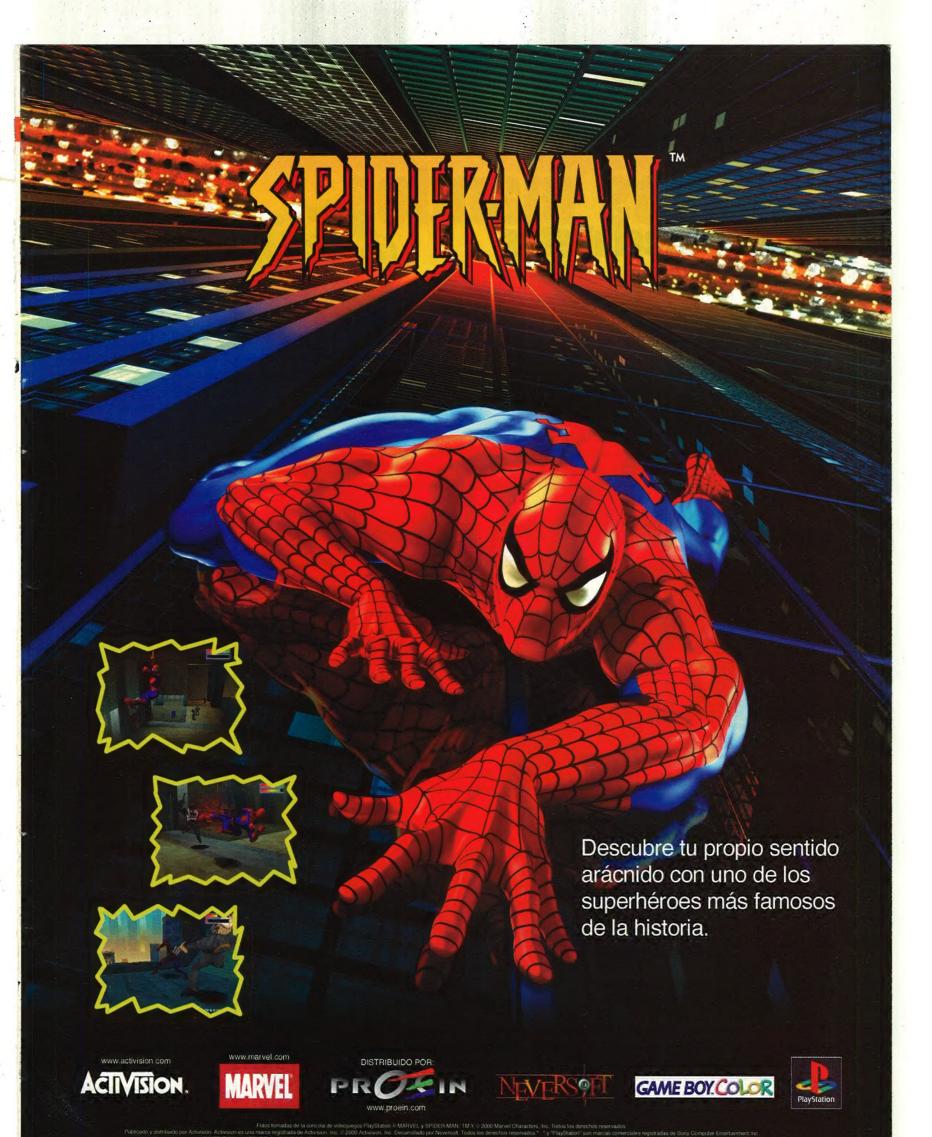
Desde mediados de septiembre y por 4.990 pesetas podéis haceros con una de las aventuras de acción más impresionantes del año pasado.

GRAN TURISMO 2



A finales de octubre tendréis otra oportunidad de disfrutar con el más largo y completo de los simuladores de coches. Dos CDs y más de 600 modelos por 3.490 pts.

Lista facilitada por



NUCVOS Mar para especialistas

Saitek va a poner muy pronto a la venta dos nuevos pads analógicos para PlayStation que cuentan, entre sus principales atractivos, con un diseño

> agresivo e innovador que oculta montones de sorpresas. Básicamente los dos mandos pertenecen a la misma gama, aunque cuentan con algunas prestaciones

> > diferentes.

El Saitek PS2500 Double

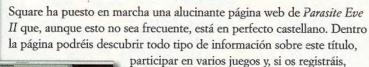
Shock ofrece configuración digital y analógica con un diseño similar al de Dual Shock. Cuenta con vibración e incorpora entre los sticks una

rueda de aceleración especialmente diseñada para simuladores de coches o de vuelo. Su precio es de 4.995 pesetas.

Por su parte, el Saitek PX3000 Tilt es una evolución del anterior que mantiene la compatibilidad analógica y digital, la rueda de aceleración y la vibración, aunque sustituye el segundo stick analógico por la tecnología Tilt de segunda generación. Es decir, transmite al juego el movimiento de nuestros brazos y analizaremos en profundidad las prestaciones y

cuesta 7.995 pesetas. Tranquilos, que el mes que viene posibilidades de estos dos atractivos periféricos.

WEB de Parasite Eve



conseguir un sugerente calendario de Aya Brea, la protagonista del juego, que podréis usar como fondo de escritorio. Además, al registraros entraréis en el sorteo de una de las 5 PS One que Square Europa tiene preparadas, y de una colección de sus mejores juegos. ¿A qué estáis esperando? Sólo tenéis que teclear esta dirección en vuestro navegador de internet: http://www.parasite-eve2.com



Nombres Propios

IUAN MONTES

A finales del mes de septiembre Juan Montes dejará su puesto como Vicepresidente de desarrollo de Sony Computer Europa, cargo que ocupa desde el lanzamiento de la consola en 1995 y que le ba convertido en uno de los

personajes más relevantes del panorama de los videojuegos, y muy especialmente en PlayStation, siendo parte muy importante del éxito de la consola en Europa. Montes podría pasar a ocupar un puesto directivo en una empresa de telecomunicaciones, en el campo de desarrollo para Internet.

PHIL HARRISON

El que era hasta ahora vicepresidente de desarrollo de Sony Computer América, Phil Harrison, va a pasar a ocupar la vacante dejada por Juan Montes en SCCE, como responsable de desarrollo interno y externo para PlayStation y PlayStation 2. Harrison ya perteneció a Sony Europa en 1993 activando los desarrollos internos entre los que destaca la serie Total NBA.

Desde aquí queremos desear a ambos la mayor de las suertes, esperando que estos cambios sirvan para activar la imaginación y la calidad de los desarrollos europeos.



& Fugaces

- Un mes más, empezamos con los juegos más vendidos en Japón. Dragon Quest VII, el fabuloso RPG de Enix, copa todas las listas de ventas. De cerca le sigue Winning Eleven 2000, la nueva entrega de la saga ISS, y Tarapanda's Everyday Life, una especie de Tamagotchi con un personaje muy querido en tierras niponas.
- Siguiendo con los juegos de rol, el pasado 30 de agosto Square puso a la venta en Japón la banda sonora de Final Fantasy IX. Por tan sólo 3.700 yenes (unas cinco mil pesetas) los afortunados nipones pudieron hacerse el pack especial conmemorativo, que incluye una caja tallada con los personajes y cuatro CD's con la mitad de los temas que aparecen en el juego. ¿Podremos disfrutar aquí de esta banda sonora?
- Más sorprendente aún nos ha parecido el concurso que ha montado Square para encontrar a la mujer de carne y hueso más parecida a Aya Brea, la protagonista de Parasite Eve II. En principio, v si no hav cambios, la ganadora aparecerá en el Tour que Square va a realizar por todo el mundo y que llegará a Madrid en Octubre.
- Otro de los grandes juegos de Square, Chronno Cross, ha alcanzado el número uno de las listas de ventas de los Estados Unidos. Aunque lo vemos difícil, esperamos verlo por aquí, porque el juego es de lo mejorcito de la compañía.
- Konami ya ha anunciado de manera oficial que Dance Dance Revolution se pondrá a la venta en los Estados Unidos, y muy probablemente en Europa. La versión americana sufrirá algunos cambios respecto a la japonesa, y presentará 30 canciones (algunas éxitos recientes), un modo cooperativo para dos jugadores y el novedoso modo Diet, que nos indicará las calorías quemadas.

CRISIS 2 está más cerca de lo que piensas CAPCOM Night INTERactive

non World muy pronto es España



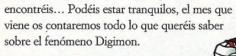
Como ya os contamos hace unos números, Digimon World, el juego basado en las simpáticas mascotas virtuales de Bandai, está a punto de aterrizar en España.

Finalmente Acclaim distribuirá el juego en nuestro país a partir del 15 de noviembre y además traducido al castellano.

Como seguramente sabréis, los Digimon surgieron con el "boom" de los famosos Tamagotchi. El éxito de estas mascotas generó una amplia gama de productos que han llevado a los Digimon hasta la televisión (actualmente es líder de audiencia en TV1 y TV2) e

incluso el cine, gracias a una película que está a punto de estrenarse en USA. Pues bien, Digimon World os permitirá entrar a formar parte del universo Digimon protagonizando una aventura en la que tendréis que capturar, entrenar y educar a estos pequeños monstruos digitales al tiempo que recorréis amplios escenarios 3D e interactuáis con docenas de personajes. Pero no va ser una tarea sencilla, porque habrá más de 200 Digimon esperando a que los









Sólo para "cocinillas" iaponeses

Ore No Ryori es el nombre de un juego de cocina que Sony acaba de poner a la venta en Japón bajo el sello "The



Best" (algo así como la serie Platinum). En él nos convertimos en los cocineros de un restaurante que debe preparar los platos que pidan los clientes. Para ello debemos superar una serie de minijuegos usando los dos sticks analógicos, ya sea para remover una cacerola o pelar una cebolla... Increíble, pero cierto.

Flexiline será la encargada de distribuir en nuestro país los productos de Logic Control personalizados con la imagen de Fútbol Club Barcelona. El primer periférico del Barça en ponerse a la venta será esta tarjeta de memoria de 15 bloques que, como podéis

ver, tendrá la forma de una camiseta del club y llevará serigrafiado el escudo, así como el nombre de uno de sus jugadores. Si eres un hincha del Barça no tienes excusa para no lucir tus colores hasta cuando juegas con PlayStation.



- Aunque Dave Mirra Freestyle BMX no ha hecho nada más que aparecer en nuestras tiendas, ya se sabe que Acclaim está trabajando en su secuela. Lo más curioso es que Slim Jim, uno de los patrocinadores involucrados en el juego, ha puesto en marcha un concurso con un premio bastante curioso, que consistirá en inmortalizar al ganador dentro del juego como personaje seleccionable. Lo que todavía no se sabe es si Dave Mirra 2 aparecerá para PlayStation o PS2, aunque es posible que salga en ambos soportes.
- Sony acaba de adquirir la compañía americana RTIME, especializada en servicios a través de Internet y otros tipos de red. La compañía se centrará en crear una red de gran velocidad para que los usuarios de PS2 puedan acceder a Internet.
- Ya es oficial la fecha de lanzamiento y el precio de PS One. En los Estados Unidos, la "nueva" máquina de Sony se pondrá a la venta el 16 de septiembre y costará 99 dólares, lo que cuesta la actual consola. En nuestro país, Sony ya ha hecho oficial su precio, 19.990 pesetas, aunque su fecha de lanzamiento puede variar entre el último fin de semana de septiembre o el primero de octubre. Ya veremos...
- Por último, la curiosidad del mes. La NASA ha asegurado, tras 30 años de estudios y pruebas, que los videojuegos pueden ser utilizados para mejorar las condiciones físicas y mentales de aquellas personas que los utilizan. Para ello han desarrollado un sistema que, conectado a la cabeza del jugador y al mando, puede variar las ondas cerebrales para obtener distintos resultados, como la anulación del estrés. Todo sea que nos pegue una descarga y nos deje peor...



con Nintendo Acción entérate de todo sobre Pokémon Pinball y Pokémon Snap

Pokémon está de máxima actualidad en la revista oficial de Nintendo. De entrada tienen una preview con todas las claves de Pokémon Pinball para Game Boy Color, que este mes ocupa su portada. Y en el apartado de reviews ofrecen un análisis a fondo de Pokémon Snap, el original cartucho para N64. El otro tema fuerte es la presentación de las nuevas consolas de Nintendo, GAMECUBE y Game Boy Advance, que recogen con todo lujo de detalles. En el número 3 de la Revista Pokémon inician la guía de Pokémon Amarillo y acaban la de Pokémon Stadium. Encontraréis un especial de trucos para saber cómo conseguir a los más buscados: Missingno, Pikablu...

HOBBY Todo sobre las nuevas consolas de Nintendo

¿Os habéis repuesto ya del sensacional vídeo del mes pasado? Pues no penséis que este mes va a ser la cosa menos interesante, porque Hobby Consolas presenta un número cargado a rebosar de novedades. El enviado especial al ECTS os ha preparado un magnífico reportaie sobre esta importante feria de los videojuegos. Además, encontraréis todos los detalles sobre Game Cube y Game Boy Advance, las nuevas consolas de Nintendo. ¿Qué queréis ser los primeros en ver cómo será el nuevo Final Fantasy IX? Ni se os ocurra perderos el reportaje especial que incluyen. ¿Más todavía? Pues nada mejor que saber todos los detalles de la nueva PS One de Sony, además de los análisis de Space Channel y Kouldelka (entre muchos otros), y un avance del esperado Driver 2. ¡Cómo os lo vais a perder!

Navegadores de Internet

En este nuevo número de Computer Hoy se analizan los mejores navegadores de Internet y se incluye un test de monitores de 17 pulgadas. Continúa el reportaje sobre retoque de imágenes que, en esta segunda entrega, muestra todo tipo de

Computer

correcciones y trucos. Aparte, todo lo relacionado con la televisión en la Red (programas en directo, secuencias en

diferido, programación) y los mejores juegos de golf. Y de regalo, un suplemento que pone Internet al alcance de todos. Como siempre por sólo 250 pesetas.

La mejor impresión en el PG

Este mes en la revista PCmanía

PCMANÍA

encontrarás una extensa comparativa sobre impresoras de inyección de tinta. En ella se han recogido las 5 principales marcas del mercado, de las que se han seleccionado dos modelos: uno de gama baja y otro de gama alta, con el objeto de ofrecer una visión de conjunto de la situación del mercado. Asimismo, se analizan los últimos móviles con tecnología W@P y se hace un completo repaso a los mejores programas para visionar discos DVD en el PC. Y en el CD de portada, una completa aplicación que muestra el funcionamiento y la instalación de un PC al completo, desde cero. Y todo por 795 ptas.

EXTRA SOLUCIONES

Micromanía presenta este mes un número extra donde encontrarás más páginas que nunca y un suplemento especial con las soluciones completas y todos los trucos para llegar al final de las aventuras más interesantes de la temporada. Y además, incluye 2 CD-Rom con las mejores demos para PC y en exclusiva una misión inédita e independiente de *Home World*. Micromanía, la última palabra en videojuegos.



La última aventura de

Descubre en las

páginas de
Juegos&Cía todo lo que
necesitas saber sobre la última aventura de la chica más
sexy del software mundial. Y además, la solución
completa de Diablo II y, como cada mes, los
comentarios de los juegos más esperados para
todas las plataformas. La revista de la nueva
generación por sólo 375 Ptas. Este mes, de regalo,
un fantástico juego para que demuestres lo que sabes.

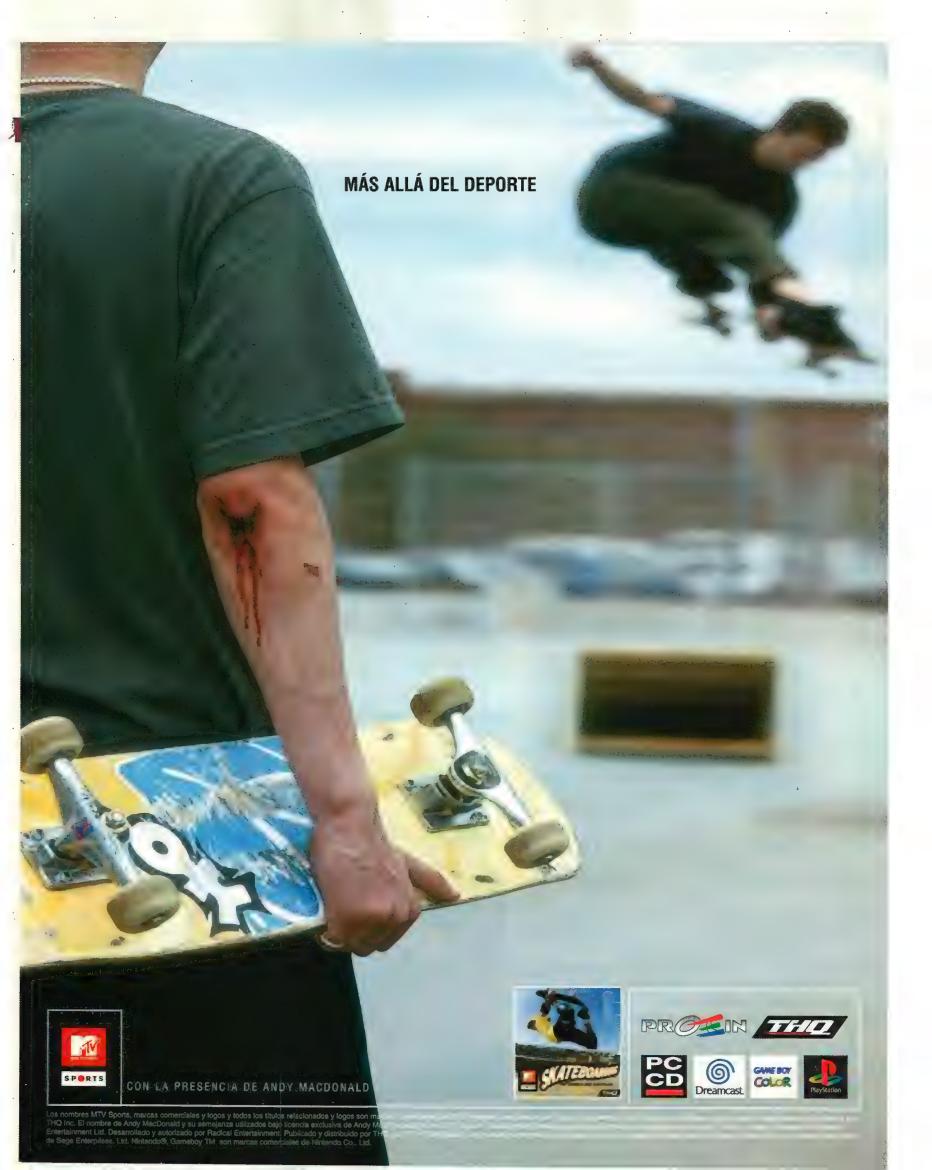
Revista oficial DREAMCAST ¡Llega Metropolis Street racer!

La Revista Oficial Dreamcast llega más veloz que nunca al quiosco: *Metropolis Street Racer*, el esperado simulador de Sega, está a punto de salir y por eso ocupa la portada. Además, encontraréis en el Dream On una demo jugable para que podáis probarlo antes que nadie. Destacan también la llegada de *Space Channel 5*, la aventura musical de Ulala, también con demo jugable, las

previews de Ferrari 355 Challenge y Ultimate Fighting Championship, así como un reportaje exclusivo con Quake III Arena y Phantasy Star Online, los bombazos que Sega prepara para que juguemos en Internet.







UBI SOFT, preparada para la conquista de PS2

La compañía gala acaba de hacer públicos los títulos de los 4 primeros juegos que pondrá a la venta el próximo día 24 de noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de PS2. Los escogidos para abrir fuego han sido Rayman 2 Revolution, Disney 's Pato Donald Cuack Attack, Disney 's Dinosaur y F1 Racing Championship. Lo mejor de todo es que Ubi Soft está trabajando en otros 10 proyectos más, que no verán la luz hasta el 2001. No obstante, hasta que todo esto suceda, podéis deleitaros con las imágenes de sus primeros juegos.



Disney está siendo adaptada a PS2. En su versión jugable tendremos que controlar a un grupo de dinosaurios, y sólo nbinando sus habilidades consequiremos sobrevivir.







RAYMAN 2 REVOLUTION

protagonizará una nueva versión de su segunda aventura en PS2. En ella encontraremos gráficos de infarto, nuevos retos y docenas de niveles para poner en práctica las muchas habilidades de Rayman.

ULTIMA HORA

Acclaim pone fin al proyecto Ferrari

Ya está confirmado. Pese al imponente aspecto gráfico del provecto. Acclaim ha puesto fin a todos sus desarrollos relacionados con la licencia Ferrari. Aunque el juego fue mostrado en el pasado E3 y llamó la atención por su realista aspecto, la central de Acclaim ha cesado su desarrollo por supuestos problemas económicos. El desorbitado encarecimiento del desarrollo y la necesidad de ampliar el equipo de programadores ha obligado a dejar la atractiva licencia Ferrari desierta, aunque Acclaim ha dejado la puerta

abierta a una posible venta a otra compañía. Es, sin duda alguna, una mala noticia para todos.



En desarrollo2

COMMANDOS 2

Nacido para triunfar

Pyro Studios es uno de los pocos estudios de programación españoles que goza de reconocimiento fuera de nuestras fronteras. Tras el brutal éxito de su ópera prima en todo el mundo, comenzaron a diseñar lo que sería su ambiciosa secuela, Commandos 2, que está llamada a revolucionar el mundo de la estrategia bélica. Ahora, tras el cierre de la feria ECTS, se han hecho públicos algunos detalles relativos a la versión de PS2, como su fecha de lanzamiento durante la primavera del año que viene o su increíble parecido con la versión de PC. Además, va se ha dado a conocer que en Commandos 2 podremos controlar a un total de 8 personajes, cada uno de ellos experto en un determinado campo (infiltración, explosivos, espionaje, francotirador...). Como nota





curiosa os diremos que uno de los ocho personajes será un perro que nos servirá para acometer acciones que un humano no podría realizar... Por su parte, los mapas de Commandos 2 serán increíblemente grandes comparados con los de su antecesor, eso por no mencionar el enfermizo grado de detalle que presentará cada escenario. Tampoco faltarán los objetos interactivos, como nidos de ametralladoras o vehículos de todo tipo. Os seguiremos informando...





Cada miembro de nuestro equipo será un experto en



SSX

EA Sports supera su primer asalto a la alta montaña

Desde sus comienzos, EA Sports ha centrado su atención en los deportes más extendidos a nivel mundial, como el baloncesto o el fútbol. Por eso nos llamó poderosamente la atención el desarrollo de SSX, su primer juego para PS2, que iba a dejar atrás estos deportes más convencionales para centrarse en el siempre atractivo snowboard.

SSX abordará este deporte desde una perspectiva arcade y por lo tanto nos veremos obligados a realizar todo tipo de acrobacias para ser premiados con puntos y turbos, estos últimos muy importantes para llegar a la meta los primeros. Dentro de este enfoque





arcade, y dejando a un lado el apartado gráfico, el aspecto más llamativo de SSX es el enorme tamaño de los circuitos. Sin exagerar un ápice, una carrera normal en un circuito cualquiera puede superar los seis minutos de duración y lo mejor de todo es que no se hacen pesadas o repetitivas. Gracias a la inclusión de obstáculos, abismos, caminos alternativos, loopings y otros contratiempos, SSX nos obliga a estar alerta desde el mismo momento en que empieza la carrera.

Gráficamente presenta cientos de pequeños detalles que nunca antes habíamos visto en un juego de snow,





multitud de efectos gráficos, como estos fuegos artificiales

de la pantalla, que aumentarán



PRIMERA IMPRESIÓN

como los fuegos artificiales al pasar por las gradas, y un acabado de las pistas y los personajes realmente cuidado. En cuanto a su control, como viene siendo habitual en los juegos de snow, ejecutaremos las piruetas con los botones L y R, pero del resto preferimos no hablar ya que hemos probado una beta que puede sufrir algunos cambios de aquí a que se ponga a la venta el próximo 24 de noviembre.

Por lo demás, cabe adelantar que EA Sports ha realizado un gran trabajo a nivel técnico y jugable, ya que el impagable modo para dos jugadores conseguirá mantenernos pegados a la consola durante bastante tiempo. En cualquier caso, dentro de muy poco, ya con la versión final en la mano, os diremos que nos ha parecido este prometedor SSX.



El modo para dos jugadores será una de la opciones más divertidas de SSX.



La nieve puede llegar a cubrir nuestra tabla por completo algo que, aparte de ser muy vistoso, nos impedirá alcanzar una buena velocidad.

NOTICIAS²

- Este mes, los juegos más vendidos en Japón han sido Dynasty Warriors 2 (Koei) y Gekikuukan Pro Baseball (Square).
 Precisamente el titulo de Square ha sido uno de los últimos juegos de PS2 en provocar colas ante las tiendas, ya que el béisbol es el deporte nacional japonés.
- En el pasado ECTS pudimos ver un nuevo video de Metal Gear Solid 2. Aunque tan solo fueron tres minutos de metraje, en ellos pudimos ver como Solid Snake se lanzaba al vacio desde el puente de Brooklyn para dar con sus huesos sobre la cubierta de un barco, y todo ello con el camuflaje óptico activado. Alucinante.
- Este mes han confirmado su salto a PS2 títulos como Quake III Arena y Thief 3, directamente llegados ambos del PC. Por otra parte, Enix ha dado a conocer la existencia de Bust A Move: Dance Summit 2001, la secuela del inolvidable juego de baile que España se puso a la venta con el nombre de Bust A Groove.
- Namco ha hecho pública la existencia de su nueva placa recreativa, llamada System 246, que en esencia está basada en la arquitectura de PS2. Ya se sabe que saldrá una versión mejorada de Ridge Racer V, de subtítulo Arcade Battle, y se rumorea que Soul Calibur 2 está siendo desarrollado para esta nueva placa.
- Y la curiosidad del mes. El cine X en formato DVD se está preparando, mediante lineas de producto especiales, para asaltar a los usuarios de PS2 mayores de edad. Por ahora dos distribuidoras, Vivid y Private, están preparadas para lanzar una media de 10 títulos al mes. Nos ahorramos los comentarios...

DYNASTY WARRIORS

Primera joya técnica de PS2

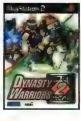




A tenor de la calidad de los juegos desarrollados por Koei, todo parece indicar que esta compañía japonesa ha sido de las primeras en aprovechar buena parte del potencial de PS2. Tras la fabulosa puesta en escena de *Kessen*, Koei se ha pasado a la acción pura y dura, al estilo *Fighting Force*.

Dynasty Warriors 2
se estructura en
torno a varias batallas
inspiradas en
guerras reales y
el objetivo de
todas ellas
es atravesar
un campo
de batalla
sano y
salvo y

acabar con el general enemigo. Algunos soldados de nuestro ejército se unirán a nosotros, pudiendo formar una legión de seguidores que nos apoyarán en sucesivas batallas. Lo más sorprendente de todo es que Dynasty Warriors 2 es capaz de poner en pantalla cerca de 30 personajes simultáneamente sin sufrir ralentizaciones ni bajar de los 60 fps en ningún momento. Es, sin duda alguna, uno de los primeros títulos en demostrar de manera palpable que estamos ante una nueva generación de videojuegos, ya que su puesta en escena no se puede concebir en un soporte menor.



Este es el aspecto de la carátula que debéis buscar cuando el juego se ponga a la venta en puestro naís



ANZAMIE NODE

ACCLAIM nos traerá los juegos de From Software

Según un reciente comunicado, Acclaim se acaba de hacer con los derechos para distribuir en nuestro país los primeros juegos de From Software para PS2. Este acuerdo nos permitirá disfrutar de *Eternal Ring*, *Evergrace y Armored Core 2*, títulos que serán mejorados de cara a su lanzamiento en occidente.

Aunque de momento ninguno de estos juegos tiene fecha de lanzamiento, es muy posible que estén listos para el lanzamiento de la consola, por lo que se convertirán en los primeros representantes del juegos de rol y los combates de mechas. A continuación podéis encontrar cumplida información de cada uno de ellos.

Armored Core 2

La pasión que sienten los japoneses por los combates de Mechas quedará plasmada en el catálogo de PS2 gracias a este título que, como recordaréis por su antecesor, nos invitará a controlar un robot gigantesco para acometer todo tipo de misiones. Al finalizar cada una de ellas obtendremos dinero con el que podremos personalizar nuestro robot o comprar nuevas piezas para mejorar su defensa o armamento.



Eternal Ring

El primer juego de rol de PS2 llegará a España con una serie de mejoras en la jugabilidad, que se centrarán sobre todo en la velocidad de juego. Por lo demás, este RPG subjetivo nos permitirá recorrer unos enormes parajes utilizando numerosas armas y hechizos.



Evergrace

El segundo RPG de From Software dejará de lado la vista subjetiva para afrontar la acción desde una perspectiva en tercera persona. En *Evergrace* podremos controlar a dos personajes distintos, manejar un buen puñado de armas y aprender unos cuantos hechizos de defensa. Como podéis ver, buena pinta sí que tiene...



TOCA World Touring Cars















Piensa en el mundo. Piensa en la gloria. Piensa en TOCA World Touring Cars." Desde Cataluña a Suzuka, da la vuelta al planeta y mide tu habilidad en las carreras más apasionantes que te puedas imaginar. 23 circuitos reales de 5 continentes. Más de 40 coches diferentes y 14 de ellos en la pista a la vez para recibir una buena descarga de adrenalina.

HARDEORE



YA A LA VENTA.

94%

Codemasters'

GENIUS AT PLAY

www.codemasters.com



recordaréis, nos ponía en la piel de Tanner, un policía de incógnito que debía ganarse la confianza de la mafia desempeñando todo tipo de "trabajitos" como ueula yanaise la cumanza de la mana desempenando com depo de diadojicos comb conductor. Dada la cercanía del lanzamiento de Oriver 2, Martin Edmonson, el fundador y Director Creativo de la compañía, ha visitado la filial española de Infogrames y nos ha contado con todo lujo de detalles lo que nos va a ofrecer esta esperadísima secuela.

المالية المالية







Todo comenzará con el inicio de una guerra entre los dos clanes criminales más poderosos de Brasil y Estados Unidos, tras romper una operación conjunta. La policía, lo único que puede hacer al respecto es encontrar y detener a Pink Lenny, el contable encargado de las cuentas de la operación, para que testifique contra los dos clanes. Para lograrlo, la policía sólo puede confiar en Tanner, un agente capaz de conducir cualquier vehículo y de ganarse la confianza de cualquier maleante.

Como no podía ser de otra forma, gran parte de la historia se desarrollará por medio de secuencias de vídeo generadas por ordenador, que distarán años luz de las vistas en el primer Driver ya que se han empleado técnicas Motion Capture y unos enfoques y juegos de cámaras propios del cine. Además, la historia encerrará numerosas sorpresas, un montón de personajes muy bien definidos y bastantes secuencias inspiradas en los clásicos del cine.

La nueva base del éxito.

Driver 2 partirá de un sistema de juego muy parecido al original, pero incorporará una larga lista de novedades que a más de uno le dejarán con la boca abierta. La primera, y la más llamativa de todas, será que el protagonista podrá bajarse del coche en cualquier momento y recorrer a pie las calles. Además, podrá realizar algunas acciones simples. tales como "tomar prestados" otros coches o pulsar interruptores. Como supondréis, esta posibilidad abre nuevas puertas al desarrollo de las misiones, ya que ahora podrán comenzar de una manera más natural (es decir, sin estar directamente montados en un coche en marcha) y concluir de una manera más cinematográfica, como pueda ser una persecución a pie por el andén de una estación de metro.

Como ya hemos dicho, Tanner también podrá conducir cualquier vehículo que veamos circular por las carreteras. Y lo mejor de todo es que no sólo encontraremos turismos de los años 70 y 80, sino





Una de las novedades más interesantes es que en cualquier momento del juego nos bajarnos del coche y caminar



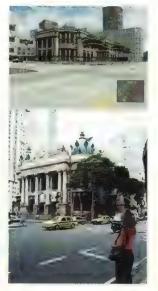
Driver 2 pondrá a nuestra disposición más de 30 vehículos distintos, entre los cuales encontraremos incluso autobuses.





Para el primer Driver, Reflections organizó un grupo de grafistas que se dedicaron a estudiar el aspecto de las diferentes ciudades en las que se ambientó el juego. De cara a esta segunda parte se ha repetido el proceso, aunque en esta ocasión han sido cuatro los grupos, y cada uno de ellos se ha centrado en una única ciudad. Como podéis comprobar por las fotografías y las imágenes del juego, Driver 2 va a superar a su antecesor en su apartado gráfico, y parece claro que va a ser uno de los últimos juegos de PlayStation capaz de dejarnos a todos con





todo tipo de maleantes y mañosos, aunque el protagonista seguirá siendo el policía Tanner, que deberá infiltrarse en la mafia. El personaĵe clave de toda la historia será Pink Lenny, un contable que sabe más de la cuenta, pero la trama estará salpicada de todo tipo de individuos de baja catadura moral, como Álvaro Vasquez (el jefe de la mafia Brasileña) o Jericho (un matón de gatillo fácil). Por suerte, Tanner contará con la inestimable ayuda de Tobías Jones, un sopión siempre dispuesto a echarle un mano.





Reflections está cuidando hasta el último detalle, como los peatones, que presentarán una IA mejorada.



Pasos a nivel, puentes, carreteras curvas... las ciudades de Driver 2 serán un prodigio arquitectónico.







Los programadores de Reflections se han inspirado en diferentes películas policiacas para el desarrollo de Driver 2. Títulos como Bullit, Driver, French Connection, Pulp Fiction o la mismisima Granujas a Todo Ritmo han servido para "tomar prestadas" algunas ideas, escenas y planos que aparecerán en el juego de una manera especial, desde una perspectiva muy rigurosa y a modo de homenaje al género. Así, al poco tiempo de empezar el juego, podremos asistir a la primera misión inspirada en el cine, exactamente en

French Connection. La misión comenzará con Tanner persiguiendo un tren en Chicago (1). Al parar el tren en una estación, deberemos abandonar nuestro coche (2) y dirigirnos al apeadero a pie (3).









también limusinas, autobuses interurbanos y escolares, camionetas, coches de bomberos, ambulancias... en fin una notable variedad de vehículos que, dependiendo de la misión, podrán ser una tapadera para huir o un medio para llegar antes a nuestro objetivo. Cualquiera de estos vehículos estará formado por un 30% de polígonos más que en el juego anterior, algo que se dejará ver en sus deformaciones y en su elevado nivel de detalle.

Otro aspecto que también se está depurando es el comportamiento de los peatones, que en la primera entrega se limitaban a correr y sentarse. En Driver 2 podremos ver todo tipo de gestos y detalles, y podrán, entre otras muchas acciones, entrar en los edificios para evitar nuestras envestidas con los coches, conversar entre ellos o tumbarse a tomar el sol en la playa. Y todo para que los entornos parezcan más v vos y reales.

Corrigiendo errores.

Pese a que el primer Driver sigue resultando aún una experiencia apasionante (que, por cierto, deberíais probar ya mismo si aún no lo habéis hecho), lo cierto es que Reflections no quedó satisfecha del todo con algunos aspectos. Así las cosas, uno de los puntos en los que esta compañía está trabajando con más empeño es en mantener una coherencia y unidad muy similar a la de cualquier película policiaca. En este sentido, sus esfuerzos se están dirigiendo a crear una serie de misiones que puedan insertarse de manera lógica en el desarrollo del argumento. Para ello, se ha optado por eliminar el antiguo sistema de selección de misión y se ha impuesto un desarrollo lineal, que nos invitará a superar las misiones en riguroso orden y sin posibilidad alguna de alterarlo. Esta decisión, según nos comentó el propio Edmonson, se tomó nada más comenzar el desarrollo del juego, va que sólo así podrían plasmar una historia sólida, sin ningún tipo de fisuras.

Paralelamente a la creación del guión y el storyboard de Driver 2, Reflections analizó la estructura y la arquitectura de las cuatro ciudades escogidas para la secuela, que, por si todavía no lo sabéis, son Río, La Habana, Chicago y Las Vegas. En este apartado, la principal diferencia residió en que cada ciudad fue visitada por un equipo de fotógrafos y diseñadores distinto, es decir, no hubo un único equipo que recorrió todas las ciudades. Con el trabajo de los cuatro equipos se creó una extensa base de 🗘



datos visuales que han servido para que los diseñadores gráficos dieran forma a unas réplicas virtuales que, en cada ciudad, pondrán en pantalla más de 30 kilómetros reales de carreteras y cerca de 150.000 objetos poligonales.

Dentro de este último apartado, Edmonson confesó que las ciudades del primer Driver no contaron con un sistema de carreteras realista y apenas se podían encontrar edificios característicos de cada ciudad. Por eso, Driver 2 será un verdadero prodigio arquitectónico, ya que podremos encontrar subterráneos, pasos a nivel, carreteras de circunvalación para entrar o salir de las autopistas y toda clase de curvas en cualquier punto de la ciudad, algo que no pudimos ver en el primer juego. Y eso por no mencionar las zonas y edificios más característicos de las ciudades... Ver para creer.

¿Y todo esto para cuándo?

Martin Edmonson nos comentó que Driver 2 se encuentra en una fase de desarrollo muy avanzada, pero todavía quedan algunos flecos que recortar, algunos bugs por corregir y ciertos aspectos que aún tienen que ser optimizados. También nos comentó que faltan por incluir algunos detalles en el apartado sonoro y algunas secuencias cinemáticas que darán paso a las misiones, pero que, a grandes rasgos, la espina dorsal del juego ya está programada.

Para confirmar la buena marcha del proyecto. Infogrames España aprovechó la presentación para anunciar que Driver 2 estará en las tiendas el próximo día 17 de noviembre, siempre y cuando el desarrollo no sufra ningún retraso inesperado. Lo mejor de todo es que el juego nos llegará completamente traducido y doblado al castellano.

Una mirada al futuro.

Sin duda alguna, y a la vista de todos estos elementos, Driver 2 será un excepcional punto y final a la evolución de Reflections en PlayStation, ya que la compañía se centrará en PlayStation 2 al terminar su desarrollo. Martin Edmonson nos comentó que actualmente ya están preparando Stuntman para la nueva consola de Sony y que tienen prevista una nueva entrega de Driver para PS2, aunque sin ningún tapujo nos reconoció que será un título de segunda o tercera generación y que, por lo tanto, tardará bastante en llegar.





LAS GIUDADES

Según Reflections, las cuatro ciudades en las que transcurre Driver 2 han sido escogidas por la disparidad de sus ambientes y por la cantidad de detalles que podrían recrear en ellas. Además, las cuatro son fácilmente reconocibles, pues poseen una personalidad arquitectónica muy característica. Si os apetece, podéis jugar a adivinarlas antes de seguir leyendo... Si no, os las decimos: (1) Las Vegas. (2) Chicago. (3) La Habana. (4) Río de









Otra de las grandes novedades será el modo multijugador, que se centrará en una serie de variados minijuegos

机而主体包 具色机成石

Driver 2 correrá sobre un motor gráfico mejorado, lo que nos va a permitir ver muchos más detalles gráficos sin que se resienta la velocidad del juego. Por otra parte, para recrear las carreteras curvas, rampas, subterrâneos y demás, Reflections ha utilizado nuevas herramientas de desarrollo, que también han servido para mejorar las secuencias







imprescindible mapa será mucho más detallado, e incluso podremos rotario para orientarnos



LARA

Parece que Egipto se ha convertido en la tumba de Lara Croft. Su cuerpo, sepultado bajo las ruinas de una pirámide, no ha aparecido aún, pero todos lloran su muerte. Sin embargo, Eidos no parece resignarse a la desaparición de su heroína y se prepara para

descubrirnos algunos de los momentos de la vida de Lara que hasta ahora no habían sido desvelados. Este *Tomb Raider* parece ser el último homenaje a la mujer más famosa de los videojuegos. Pero, ¿será cierto que Lara ha muerto?



Todo parece indicar que en el nivel de submarino Lara deberá enfrentarse a misterios en la más pura línea Expediente X.



El incremento de la Inteligencia Artificial de los enemigos va a obligarnos a movernos con más rapidez y seguridad que nunca.



Lara conservará todas las habilidades que ha ido aprendiendo en sus aventuras y va a tener que aprovecharlas como nunca.

El principio... del final



Este y otros muchos bocetos han servido de base para la intro del juego, una intro que nos muestra a los amigos de Lara llorando su muerte en un mausoleo a la altura de su fama. Su cuerpo no ha aparecido, pero nadie piensa que pueda estar viva después del espectacular derrumbamiento. Eso sí, incapaces de olvidarla, sus amigos se reúnen y empiezan a contarse historias sobre cómo Lara escapó aquella vez, o lo lista que ya era de jovencita. Estas historias serán las que conformarán esta quinta entrega de la saga.



Algunos niveles se decantarán con más descaro por la resolución de puzzles, que serán más complejos y nos permitirán interactuar más con el entorno.

NO HA MUERTO



Lara seguirá contando con su mira telescópica para acabar con los enemigos... o para resolver algún puzzle.



ese a que Eidos quería sentenciar con The Last Revelation a su personaje más rentable, lo cierto es que los innumerables fans de Lara y las millonarias ventas de sus juegos han propiciado una nueva entrega de la serie. Eso sí, una entrega muy atípica en la que se combinan los mejores elementos de todos los títulos de la saga. En Eidos trabajan a marchas forzadas para tener el juego listo para estas Navidades y, aunque no cambiarán demasiadas cosas con respecto a The Last Revelation, el propio concepto del juego ya promete por sí solo suficientes innovaciones.

Para resucitar a Lara se va a recurrir a los recuerdos de sus amigos, que se cuentan historias unos a otros con la intención de no echarla tanto de menos. Eso sí, no penséis que vamos a recorrer los mismos escenarios de siempre. Los recuerdos de los amigos de Lara nos narrarán situaciones ocurridas antes o después de los distintos juegos. Además, cada una de estas historias será casi como un juego en sí mismo, ya que nos ofrecerán muy distintos objetivos. Así, en Irlanda manejaremos a una Lara de 16 años que, sin ningún arma con que defenderse, tendrá que ocultarse de sus enemigos al tiempo que resuelve enigmas. Por el contrario, la primera fase del juego nos mostrará a una Lara más audaz que se enfrentará a tiro limpio contra todo tipo de

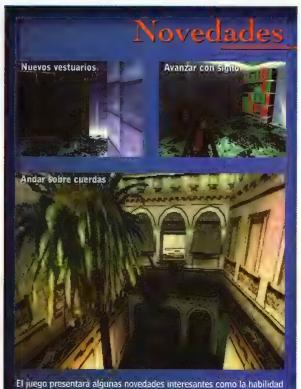


El arsenal se ampliará con nuevas armas, y se habla de la posibilidad de usar cloroformo para dormir a los enemigos.



enemigos en las laberínticas callejuelas de Roma. Un híbrido de las dos misiones será la que viviremos en el interior de un submarino ruso, aunque, eso sí, con un aire de lo más siniestro. Pero puestos a presentar innovaciones, la palma se la va a llevar la misión de Tower Block. Nuestra Lara aparecerá vestida al más puro estilo Matrix con el objetivo de infiltrarse en la base de Von Croy. Con un aire similar al de *Metal Gear*, la habilidad con el camuflaje y el sigilo serán claves. Y es que los enemigos serán capaces hasta de escuchar nuestras pisadas y nosotros sólo tendremos una oportunidad si los atacamos por la espalda...

Pero este atractivo argumento no será las única novedad de Chronicles. Lara contará con nuevas armas y movimientos, puzzles más elaborados, más interacción con los escenarios y la Inteligencia Artificial de los enemigos estará más desarrollada. Es obvio que a nivel gráfico no van a apreciarse demasiados cambios y que Lara sigue siendo Lara, vestida de camuflaje o con trenzas. Chronicles podría quedarse en una secuela más, pero la variedad de situaciones y los cambios en el ritmo de juego otorgarán un aire nuevo a este último Tomb Raider. Eso sí, quizá lo que más atraiga a los fans, incluso más que conocer nuevos detalles de la vida de Lara, será descubrir si finalmente la heroína consiguió escapar a su tumba egipcia...



que Lara ha aprendido de andar por cuerdas como una equilibrista. Además lucirá algún modelito extra, como su audaz equipación a lo Matrix que le vendrá muy bien para practicar una nueva faceta en su estilo de actuar: ahora deberá ser más sigilosa y atacar sin ser vista.

La nueva aventura de Lara estará influenciada por otros juegos, como el carismático *Metal Gear Solid*.





Resistiéndose a su destino, Lara regresa de la tumba para protagonizar un juego que nos llevará a recorrer todas las etapas de su aventurera vida y a descubrir si Egipto fue realmente su final.















Lara deberá tener más cuidado que nunca a la hora de moverse: sus enemigos serán ahora más listos y peligrosos.



Chronicles nos sorprenderá con algunos guiños de artilugios futuristas poco frecuentes en las aventuras de esta arqueóloga.



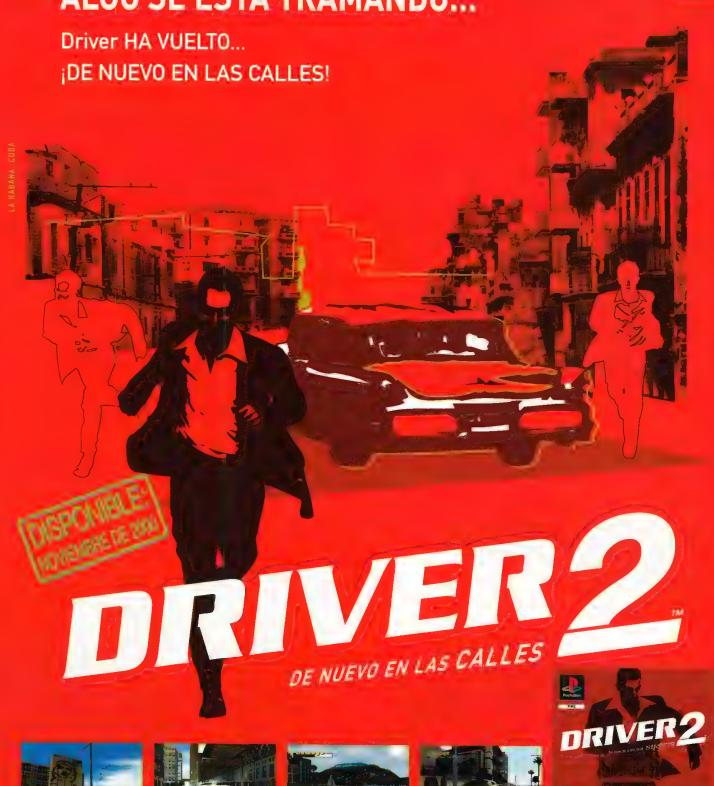
Los escenarios

El motor 3D del juego seguirá siendo el mismo que pudimos disfrutar en *The Last Revelation*, aunque para la ocasión se han potenciado algunas de facetas del engine de manera que ahora podrá crear y poner más objetos en pantalla sin que la velocidad de la acción se resienta. Esperemos que este nuevo retoque al motor gráfico permita que se solucionen los temblores de texturas, uno de los "bugs" más clamorosos de todos los *Tomb Raider...*





ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...













LA HABANA, CHICAGO, RÍO, LAS VEGAS... La violencia azota las calles.

¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos "TE VA A ENCARTA CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation power





Tony Hawk Pro Skater 2

El nuevo rey de los deportes de riesgo

El primer Tony Hawk va nos sorprendió por su

elevado nivel de calidad. Esta segunda parte

no sólo meiora a su antecesor, sino que se

convierte en uno de los meiores iuegos que

hemos visto iamás en nuestra consola

Diseña tus propios circuitos

La moda de los editores de niveles también ha llegado a esta secuela, que cuenta con uno de los más potentes jamás vistos en PlayStation. Gracias a este completo editor disponemos de la inmensa mayoría de los obstáculos que aparecen en el juego para construir, de manera muy sencilla, la pista en la que siempre hemos soñado darnos el gran batazazo. Una gozada.





uién nos iba a decir hace un año que un deporte tan extraño como es el skateboard nos iba a proporcionar unas cotas de diversión tan elevadas (y, además, sin correr el riesgo de rompernos los dientes o de estrellarnos contra una viejecita).

A grandes rasgos, eso fue lo que consiguió Neversoft con el primer *Tony Hawk*, título que se ha desmarcado de los demás simuladores de deportes de riesgo para convertirse en el rey indiscutible del género, galardón que, ahora, cede con todos los honores a esta mejoradísima secuela.

Lo primero que llama la atención en este título es el minucioso trabajo que ha realizado Neversoft, que se ha empapado de la cultura "skate" para crear un juego que refleja a la perfección la peculiar estética que rodea a este deporte, y que ha estudiado a fondo los entornos en los que se practica.

De este modo, se ha dado forma a 8 nuevos escenarios, los cuales, además de ser entre dos y tres veces más grandes que cualquiera de los que vimos en el primer *Tony Hawk*, presentan un carácter más urbano e incluyen objetos con los que interactuar, como postes telefónicos, bancos o

escaleras. En cualquier caso, y como sucediera en su antecesor, Neversoft ha vuelto a contar con la ayuda de los skaters más famosos de Estados Unidos, quienes han cedido sus conocimientos en la materia para introducir nuevos movimientos y acrobacias e incluso han dado su opinión sobre ciertos objetos y detalles que les gustaría ver en los escenarios.

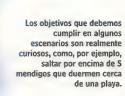
PERO LAS MEJORAS Y NOVEDADES también han llegado a otros aspectos, como

llegado a otros aspectos, como son el control o el abanico de modos de juego. Este último ha sido uno de los aspectos más beneficiados de *THPS2*, ya que





En el modo Carrera también podremos comprar distintos modelos de tablas, que a su vez mejorarán las habilidades de nuestros skaters, como sus giros o la velocidad punta.



Con bote de mercromina de serie

Uno de los aspectos que más ha evolucionado en Tony Hawk 2 con respecto a su antecesor ha sido el apartado de las caídas. Mientras que anteriormente cualquier accidente desembocaba en una única animación, ahora podemos asistir a un auténtico festival de "piñazos", que abarcan situaciones como perder el monopatín y quedarse postrado de rodillas o resbalar de la tabla para caer de costado... Increíblemente doloroso.





THPS2 es un título único, irrepetible, un ivego enormemente adictivo v divertido como pocos

Aunque no te atraiga el skate, no deberías

deiar de probar este auténtico iuegazo

a los modos que pudimos disfrutar en su antecesor se les suman otros realmente originales. Los más llamativos son los editores de circuitos y personajes, que de una manera muy sencilla nos permitirán moldear el juego a nuestro gusto, ya sea para crear un circuito con los obstáculos que más nos gusten o para vestir a un skater con un determinado tipo de ropa.

Sin embargo, no nos podemos olvidar del insuperable modo Carrera, que se ha visto ampliado y mejorado de manera sobresaliente. Ahora, cada escenario nos ofrece un total de 10 retos (el doble respecto al juego original), a cuál más

complejo y rebuscado. Además, en este modo podemos comprar nuevas acrobacias, mejorar selectivamente las habilidades de nuestro skater, adquirir nuevas tablas...

Tampoco podemos dejar de hablar del control, que ofrece muchas más posibilidades a la hora de ejecutar acrobacias, de la IMPAGABLE banda sonora y de la IMPRESIONANTE calidad gráfica. Tan sólo podemos destacar como aspecto negativo la presencia de un cierto poppin, algo que perdonamos inmediatamente por la enorme calidad de los escenarios y por las inf nitas posibilidades de juego que nos ofrecen. En resumen, estamos ante un auténtico JUEGAZO.



Todos los escenarios nos proponen 10 retos, el doble que el primer Tony Hawk.



Neversoft ha incluido un número de piruetas que supera, y con creces, las que pudimos ver en el primer THPS. Casi todas se ejecutan pulsando dos veces los botones









Si alcanzamos una altura excesiva, una explícita señal nos

Y también puedes crear skaters a tu gusto





Además de poder crear nuestros propios circuitos, THPS2 también incorpora un completo editor de personajes. En él podemos modificar todos y cada uno de los aspectos de muestro skater, desde la cara hasta el color de piel, pasando por sus pantalones, zapatillas o tatuaies. Además, también podemos definir el terreno en que mejor se defiende, su edad, ciudad natal y su forma de colocarse en la tabla. Otra cosa no será, pero completo lo es a más no poder.



Moto Racer World Tour

Abre a tope el puño del gas

Sonv v Delphine Software nos presentan una nueva entrega de la saga Moto Racer que llega cargada de jugosas novedades v con un apartado técnico envidiable. Jugabilidad v diversión se dan la mano en el que es el meior juego de motos creado hasta la fecha.

De entre las seis vistas disponibles, ésta que os mostramos no es la más jugable, pero sí la que mejor refleja la sensación de pilotar relamente una motocicleta.





a velocidad ha sido el género más mimado por los equipos de programación de medio mundo, pero el motociclismo siempre ha quedado en un discreto segundo plano y encontrar un juego decente de este género ha sido poco menos que imposible. Por suerte para los amantes de las motos, Delphine Software se ha descolgado con una soberbia tercera entrega de su serie Moto Racer, a la que han bautizado con el sobrenombre de World Tour. Estos chicos han plasmado con total acierto en este compacto la gran experiencia que llevan acumulada a sus espaldas en este tipo de juegos.

Olvidaros de todo lo que hayáis visto antes: motos que están más tiempo en el suelo que en la pista, rivales imbatibles, choques faltos de realidad o difíciles controles de la máquina. En esta ocasión

todos estos aspectos han sido cuidados con mucho mimo, lo que ha dado como resultado un juego que muestra desde el primer nomento adicción y jugabilidad a partes iguales y al que resulta difícil resistirse.

A LA HORA DE SALTAR A LA PISTA podremos

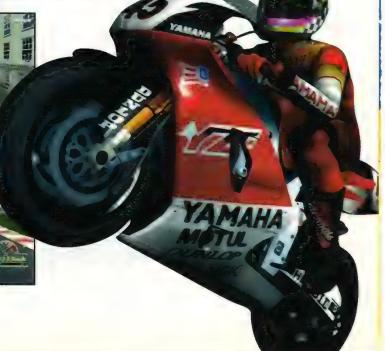
elegir entre dos tipos de competiciones que suponen dos tipos de conducción bien diferenciadas: superbikes y cross, en las cilindradas de 125, 250 y 500 c.c.

Si lo hacemos bien,
podremos desbloquear hasta
34 motocicletas diferentes y,
por primera vez en la serie,
podremos disfrutar de varios
modos de juego que consisten
en "Trial", una carrera de
obstáculos; "Dragster",
carrera de alta velocidad en
máquinas especiales;
"Freestyle", circuitos en los
que practicar 19
piruetas

distintas y que resulta tremendamente espectacular; y "Tráfico" que consiste en salir a las calles atestadas de coches para competir contra la propia máquina o contra un oponente humano.

Los once circuitos estándar en los que podemos demostrar nuestras habilidades combinan pistas indoor, también inéditas hasta hoy, y trazados revirados que son una gozada recorrer.

Nuestra moto se comporta en pista como si el mismísimo Crivillé, que da imagen al juego, estuviera pilotándola. A poco que controlemos la entrada en las curvas, comprobaremos que podemos competir a un nivel muy aceptable y que nuestra máquina combina un realismo de respuesta al mando y una suavidad en la conducción inéditas hasta la fecha. Aunque eso sí, hacer







morder el polvo a los cuatro rivales a los que nos debemos enfrentar, o realizar buenos tiempos en carrera no es tarea fácil, ya que la dificultad general del juego es algo elevada. Lo mismo se puede decir de las motos de cross que muestran una respuesta alucinante gracias a sus realistas suspensiones independientes.

Por si fuera poco, en ambos casos, cross o superbikes, dispondremos de una gran variedad de opciones en boxes para cambiar ruedas, ajustar cajas de cambio... y dotar así a nuestras monturas de mayor adherencia al suelo o de más potencia a sus motores.

COMO NO TODO PUEDE SER PERFECTO. Moto

Racer World Tour tiene algún defecto importante. Quizá el más obvio es la brusca generación de polígonos en los fondos ("popping") que se

puntuales de la carrera. En la misma línea, también encontraremos ciertas texturas muy propensas a "bailotear". Además, no se puede elegir por ninguna parte las diferentes climatologías y, lo peor, ha desaparecido el editor de circuitos que sí estaba presente en Moto Racer 2. De no haber sido por estos defectos estaríamos ante un título de matrícula de honor. Aún así, estas carencias quedan compensadas por la tremenda suavidad en el movimiento y las animaciones de las motos, y por una jugabilidad y diversión a prueba de bomba. La cañera banda sonora, sin llegar a ser gran cosa, sí que acompaña muy bien a la acción y termina de redondear todo el conjunto.

puede apreciar en momentos

Moto Racer World Tour se puede considerar, de largo, como el mejor juego de motos que existe actualmente. World Tour nos
permite competir en
las modalidades de
Superbikes v cross,
pero lo que hace que
sea un juego especial
es la maravillosa

y el ritmo trenidante de las carreras. Si te oustan las motos este

título te encantará.

respuesta del control

Novedades "por un tubo"

entiende. Aparte de los típicos modos de juego para correr campeonatos o practicar en las pistas, en esta ocasión se pueden desbloquear cuatro inéditas opciones para disfrutar con nuestras máquinas. En ellas, tendremos ocasión de pilotar en las calles con tráfico real, hacer carreras a altas velocidades, o sortear obstáculos emulando a Jordi Tarrés en un Trial, Pero el modo de juego más divertido es "Freestyle", en el que podrás hacer el "cabra" dando saltos con tu moto hasta la saciedad.







Si en plena carrera te ves un poco apuradillo porque te encuentras en las últimas posiciones, siempre puedes recurrir a girar a tope el acelerador mediante el botón R2. Con ello conseguirás que tu montura "se ponga de manos" en la pista.



Las repeticiones que nos muestran lo bien (o lo mal) que lo hemos hecho son muy espectaculares, ya que nos enseñan el recorrido completo desde varias cámaras diferentes



El deporte de las dos ruedas nunca ha estado tan bien cuidado. No faltan los reglajes de todo tipo para cambiar transmisión, ruedas y suspensiones. Una auténtica gozada









Spiderman

El superhéroe que faltaba





ocos superhéroes de

la factoría Marvel han sabido mantenerse al

pie del cañón durante tantos años, y menos aún

han consequido traspasar la barrera del

uno de los pocos

ejemplos "vivos" de este

además, está a punto

segunda juventud con

de disfrutar de una

el estreno de una nueva

fenómeno y ahora,

papel para protagonizar videojuegos, películas e incluso series de



Enemigos de toda la vida



Mysterio, Scorpion, Rhino... todos estos nombres han hecho historia en el universo de la Marvel, v ahora se disponen a hacer lo propio en PlayStation, Enfrentarse a cada uno de ellos supone un reto diferente, v. por ejemplo, ante la descomunal fuerza de Rhino deberemos utilizar nuestra cabeza, mientras que frente a Scorpion deberemos ser rápidos y precisos. Sin embargo, lo más sorprendente de todo es la enorme fidelidad gráfica con la que estos mitos del cómic han sido trasladados al juego. Un auténtico lujo.



Aunque va ha hecho acto de presencia en algunos iuegos de lucha de Capcom, esta es la primera vez que el genial Spiderman protagoniza en solitario un juego en PlayStation

de la mano de Activision. Basándose en el motor gráfico de Tony Hawk Pro Skater 2, Neversoft ha dado forma al que es, y será durante mucho tiempo, el mejor juego del hombre-araña para consola alguna. La gracia del invento está en que, por primera vez en un videojuego de Spiderman, podemos realizar con completa libertad

todas las acciones con las que nos ha sorprendido el hombrearaña en sus cómics. Trepar por paredes y techos, crear escudos y otros utensilios con el famoso fluido arácnido, desplazarnos de edificio en edificio vía telaraña... Lógicamente, esto también incluye los típicos puñetazos y patadas de Spiderman, ya que, como buena aventura de



Spiderman puede interactuar con el entorno que le rodea.



En Spiderman se dan cita numerosos héroes de la Marvel, como el "cegato" Daredevil o Black Cat.

Curso de corte y confección... con tela de araña









Spiderman puede utilizar su fluido arácnido para crear inverosímiles armas y sistemas de defensa, pero hasta ahora el hombre-araña no había podido demostrar estas habilidades en PlayStation, Así las cosas, podremos utilizar la tela de araña para atrapar a nuestros enemigos o atraerlos hacia nosotros, e igualmente podremos utilizarla para crear escudos, bolas arrojadizas o refuerzos para los puños. Y eso, sin olvidarnos de las famosas lianas...

acción que es, a menudo tendremos que utilizarlos para reducir a los villanos.

No obstante, el juego no consiste en un simple beat 'em up en el que nuestro objetivo se limita a repartir mamporros, sino que cada nuevo nivel se convierte en una experiencia completamente distinta a la anterior. El juego empieza de una forma propia de cómic, con un atraco a un banco, y a lo largo de la aventura deberemos afrontar un montón de situaciones diferentes y a cuál más emocionante, como huir por fachadas y azoteas de los ataques de un helicóptero,

Esta aventura no desmerece en absoluto el prestinio que Spiderman se ha panado a pulso durante tantos años. Al contrario, se convierte en un iuego muy recomendable para todos sus fans.

recorrer las vías del metro subidos encima de un vagón... en fin, una sorpresa continua en la que no faltan las apariciones estelares de algunos de los más famosos archienemigos de Spiderman, como el Hombre Lagarto, Venom o Scorpion.

ESTE ABANICO DE POSIBILIDADES podría

parecer, por lo dicho,
extremadamente complejo a la
hora de jugar, pero lo cierto es
que resulta sumamer te fácil
habituarse a las habilidades
del "trepamuros". Cor dos
botones podemos realizar
todos los combos de cuños y
patadas, mientras que con las
combinaciones de las
direcciones y otros dos
botones podemos real zar la
inmensa mayoría de las
acciones relacionadas con la

tela de araña.

No obstante, en este juego también hemos encontrado un par de aspectos que no están a la altura del excelente nivel general. Por un lado, y como ya hemos dicho, Spiderman ha sido creado con el mismo motor gráfico de Tony Hawk 2, por lo que así se explica la existencia de popping, aunque de una manera suave y disimulada. Lo que nos parece algo peor es la gestión de las cámaras, que sin llegar a ser nefasta, nos puede jugar algunas malas pasadas en momentos clave.

Por lo demás, estamos ante el mejor juego de Spiderman, ante un divertido y variado compacto que hará las delicias tanto de los seguidores de este mítico personaje como de los amantes de las aventuras de acción en general.



Las secuencias de vídeo sirven como hilo argumental de la historia. Su calidad gráfica está fuera de toda duda.



Gracias a una pequeña retícula podemos apuntar exactamente al lugar al que queremos lanzar la tela.



Algunos items repartidos por el juego modificarán el aspecto y los poderes de nuestro amigo Spidey.



No, no es que Spiderman esté flotando en el aire, es que su potentísima vista arácnida le permite ver a través de los tejados y las paredes.





Acción por los cuatro costados: [[]] también por arriba!!!





Aunque Spiderman tiene pinceladas de aventura, lo cierto es que prima la acción sobre el resto de elementos. Sirva como ejemplo esta persecución, que se extiende a lo largo de 4 niveles y que nos obliga a dejar atrás a un helicóptero que pone todos los medios para intentar acabar con nuestro héroe.



Telenecos. una aventura monstruosa

Las "terroríficas" criaturas de Henson





Nos tendremos que ver las caras con varios enemigos finales: los Teleñecos que han sido hechizados



juego con simpáticos comentarios perfectamente doblados al castellano.



Pepe Gamba nos ayudará durante el

Los Teleñecos han sido convertidos en monstruos. Todos menos Robin. El sobrino de Gustavo se ha librado del hechizo y ahora debe recorrer <u>inmensos mundos 3D buscando la forma de rescatar a sus amigos...</u>

os Teleñecos se están poniendo muy de moda en PlayStation, entrando a formar parte de una élite copada hasta ahora por los dibujos animados de la Warner y la Disney, las dos protagonistas indiscutibles de los mejores juegos de corte infantil para consola, La primera incursión de las simpática marionetas de Henson ha sido hace poco un divertido arcade de carreras en la más pura línea Crash Team Racing, Ahora, los Teleñecos se deciden a protagonizar un plataformas

3D donde de nuevo se pone de manifiesto sus grandes dotes , de mimetismo. Y es que si Motormanía casi calcaba a Crash Team Racer, este Una Aventura Monstruosa repite al pie de la letra las mejores cualidades de uno de los grandes de las plataformas, Spyro the Dragon.

IGUAL QUE EL JUEGO DEL DRAGÓN de

Insomniacs, este Teleñecos es un plataformas construido sobre la base de gigantescos mapeados 3D que debemos investigar hasta el último

rincón para localizar varios ítems imprescindibles y rescatar a nuestros amigos de las fuerzas del mal. En Teleñecos el protagonista es Robin, el sobrino de la rana Gustavo, un héroe que cambia las bocanadas de fuego de Spyro por un guante que lanza rayos de energía y que en vez de embestir con su testuz ataca girando como una peonza. Robin también trepa, nada, bucea y planea igual que el dragón, aunque lo hace con más estilo y mucho más sentido del humor. También el apartado gráfico del juego, el









Cómo emplear la energía maléfica para un buen fin

Robin puede aprovechar la energía maléfica que ha transformado en monstruos a sus amigos utilizando las habilidades de cada uno. Así, cuando necesite bucear puede convertirse en el monstruo del pantano o en vampiro para volar. Gracias a otras criaturas 'terroríficas" también podrá romper objetos, empujar cajas y escalar.













La pistola de rayos no es el único arma de nuestro héroe. también podrá usar un potente ataque giratorio contra los enemigos más recalcitrantes.

motor, el tipo de texturas, enemigos, efectos visuales, es muy parecido al de Spyro, al que sólo supera en la gestión de cámaras, que en este caso resulta mucho más ajustada y menos problemática. Aunque la impresión es que se trata de un calco sin más, lo cierto es

<u>Aunque se parece</u> descaradamente a la serie de Sovro, este Teleñecos anorta al <u>género la simpatía v</u> el carisma de unos personaies únicos.

que Teleñecos aporta a la esencia de Spyro un nuevo aire que se manifiesta tanto en el carisma de los protagonistas como en su divertido desarrollo. Es la misma esencia, pero con un idea nueva de fondo. Vamos, que si os gustan este tipo de plataformas pero el dragoncito ya os cansa un poco, Teleñecos no os va a defraudar.

NO DEBÉIS DEJAROS ENGAÑAR por el aspecto infantil de los gráficos, porque aunque el juego no es excesivamente difícil, tampoco se puede decir que te lo acabes en un asalto. Además de ser largo, completar al 100% los niveles es bastante complejo y en cada nueva fase

se van añadiendo dificultades en forma de enemigos más correosos, más saltos peligrosos y puzzles más complicados. Todo ello adornado por un excelente sentido del humor. Quizá su principal virtud es que, pese a que no es difícil avanzar, salvo cuando nos falta algún ítem para abrir el siguiente nivel, no es un juego que se haga monótono. Siempre apetece seguir jugando y descubrir a qué nuevos retos se tiene que enfrentar el joven Robin. Además, si tenemos en cuenta su precio no hay duda de que Una Aventura Monstruosa se destapa como una de las ofertas más atractivas para cualquier amante de las plataformas aventureras.



Para abrir cada uno de estos niveles tendremos que conseguir un número determinado de estrellas o iconos.



A medida que avancemos en el juego aumentarán las zonas de saltos, aunque no son demasiado difíciles.



Retos especiales para aventureros audaces

En todos los niveles nos vamos a encontrar con que Pepe Gamba nos ofrece la posibilidad de ganar un nuevo ítem si somos capaces de completar con éxito algún reto de su invención. Puede ser ganar una





carrera a alguna de las criaturas de la fase, o demostrar nuestra puntería lanzando gallinas. También es frecuente que Pepe nos rete con algún puzzle que ponga a prueba nuestra astucia o nuestra memoria.







Tenchu 2

Con el silencio como mejor aliado



Manteniendo el espíritu del juego original, nos veremos obligados a actuar con sumo sigilo, a eliminar al menor número de enemigos y a conseguir no ser vistos.



Respecto ai primer *Tenchu*, los tres ninjas protagonistas cuentan con nuevos movimientos de ataque y muchas más formas de acabar con los oponentes.

Tres historias en una

Aunque Rikimaru, Ayane y Tatsumaru tienen que atravesar los mismos 11 escenarios, cada uno de ellos deberá afrontar retos, enemigos y dificultades distintas. Así, por ejemplo, en la misión en la que la residencia de nuestro señor Ghoda es atacada, Ayane deberá rescatar a su esposa y a su hija, mientras que Rikimaru se verá obligado a enfrentarse al misterioso guerrero que ha iniciado el ataque.





Siguiendo la moda de las "precuelas" (itoma va palabreia!). Tenchu 2 se desarrolla unos años antes que la primera parte y toma como punto de partida el día en el que los protagonistas se convierten en ninias.

ony dio forma hace ya tres años al primer Tenchu, título que, como recordaréis, nos ponía en la piel de unos letales ninjas que debían realizar todo tipo de cometidos evitando ser descubiertos y eliminando a sus rivales por la espalda.

El juego, que fue un exitazo en todo el mundo, propició un par de "remakes" exclusivos para el mercado japonés, pero la verdadera segunda parte de *Tenchu* es este título que ahora nos ocupa, el cual ha sido

programado por Sony Music Entertainment por encargo de Activision.

SIGUIENDO LA MODA

impuesta por George Lucas en Star Wars, *Tenchu 2* se desarrolla unos cuantos años antes que los hechos vistos en su antecesor y toma como punto de partida el día en el que Rikimaru y Ayane, los protagonistas del primer *Tenchu*, reciben el título de ninjas. Es más, la primera misión del juego es en realidad

el "examen final" para convertirse en ninja, una excusa perfecta para que el jugador se familiarice con sus numerosas habilidades.

Tras superar este nivel de entrenamiento, quien haya disfrutado del







Por la espalda, en silencio y... ¡ocultando las pruebas!







La mejor forma de acabar con nuestros enemigos es evitar un enfrentamiento directo con ellos, es decir, atacarles por la espalda sin que se den cuenta. Cuando lo consigamos, y al igual que en el primer *Tenchu*, una breve secuencia nos mostrará cómo hemos acabado con el rival, y acto seguido podremos registrarle para obtener nuevos objetos ninja. Pero, sin duda alguna, lo más sorprendente es que incluso podremos ocultar los cuerpos de los enemigos para evitar que los demás soldados se alerten al verlos...

primer *Tenchu* encontrará una larga lista de novedades y mejoras en este juego con respecto a su antecesor. Una de las más llamativas es que las misiones están mejor encadenadas, es decir, forman parte de una compleja historia que trata sobre el poder y las traiciones familiares.

Además, tenemos a nuestra disposición a un tercer ninja, viéndonos obligados a superar con cada uno un total de 11 misiones ambientadas en escenarios muy parecidos pero con objetivos y enemigos muy distintos. Es ésta, sin duda, la novedad más importante en el apartado jugable, ya que en el primer Tenchu no había diferencia en terminarse el juego con uno u otro personaje. Por si todo esto fuera poco, no podemos olvidarnos del oportuno editor de misiones, que nos permitirá crear todo tipo de situaciones, colocando enemigos y objetivos en el lugar que más nos guste.

Las mejoras también han llegado a los aspectos técnicos, aunque en menor medida. En *Tenchu 2* hemos vuelto a encontrar un abuso de la niebla negra para ocultar la formación

de los escenarios (algo que "pega el cante" en las misiones que transcurren de día), pero sin embargo se nos ofrecen unos escenarios mucho más detallados y unos personajes más grandes y mejor definidos.

A TENOR DE TODO LO

VISTO, Tenchu 2 puede considerarse como una evolución del juego original, ya que introduce nuevos elementos jugables, una mayor carga argumental y ciertas mejoras a nivel técnico. Sin embargo, también tenemos que destacar un par de aspectos que no nos han convencido del todo. Por un lado, el control sigue resultando inoperante en ciertas ocasiones, especialmente en los combates. Por otro, los duelos con los enemigos finales tienen una dificultad muy elevada, y resulta desesperante cue nos maten después de habernos tirado cuarenta minutos evitando que nos descubran los enemigos menores. Exceptuando estos dos aspectos, no os quepa la menor duda de que Tenchu 2 as un gran juego que supera en todo al original.



En el menú de selección de personaje también se nos indican las misiones que ya hemos superado con cada uno de los tres ninjas.





El primer Tenchu resultó muy original al proponernos esquivar a los enemigos en lugar de enfrentarnos a ellos. Ahora se ha retomado la idea, pero se han ampliado enormemente las posibilidades de juego.



Una de las principales novedades de *Tenchu 2* reside en las habilidades acuáticas de los tres guerreros ninja.



Pese a que los textos todavía están en inglés, Tenchu 2 llegará traducido, aunque no doblado, a nuestro idioma.







DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Y le llegó el turno de las bicicletas...





Chocarse contra un número determinado de cajas o superar un récord de puntos son sólo algunos de los retos que presenta Dave Mirra.



En todos los circuitos tenemos que superar una serie de pruebas que se estructuran en torno a tres niveles dificultad.

s una realidad. Los deportes de riesgo siguen de moda tal y como demuestra el continuo goteo de lanzamientos dentro de este género, y las compañías cada vez se esfuerzan más en proporcionarnos emociones nunca antes vividas. Por eso no nos ha resultado nada extraño encontrarnos este mes con el primer juego inspirado en las competiciones de bicicletas BMX que, como sabréis, son unos modelos especiales preparados para realizar todo tipo de cabriolas, saltos y piruetas.

Dave Mirra Freestyle BMX, que así se llama esta novedosa propuesta, ha sido programado por Acclaim Sports y, como viene siendo habitual en el género, ha contado con el asesoramiento de varios campeones en la materia, que se han involucrado en su desarrollo para dotar al juego de un carácter riguroso. De este modo, Dave Mirra BMX consigue



alcanzar un grado de realismo que sólo conoce la saga *Tony Hawk*, ya que los nombres de los deportistas, las marcas que los patrocinan o las piruetas que ejecutan son completamente reales.

En cuanto a sus modos de juego, destaca el denominado ProQuest que, para entendernos, es idéntico al modo Carrera de *Tony Hawk*. En este peculiar modo tendremos que superar tandas de cuatro retos de dificultad creciente, que abarcan pruebas tan dispares como sortear distintos obstáculos, ejecutar perfectamente ciertos saltos o lograr una cantidad determinada de puntos. Y como ya es habitual, según vayamos superando los retos podremos cambiar de atuendo, bicicleta y escenario.

Por su parte, el control es muy parecido al de Tony Hawk, tanto en su respuesta como en posibilidades, de manera que quienes hayan tenido contacto con el juego de Neversoft no tendrán demasiados problemas para ejecutar un grind o un manual, y mucho menos para recordar que las piruetas se realizan combinando las direcciones con un par de botones. El único aspecto en el que Dave Mirra no consigue alcanzar a Tony Hawk es en el apartado técnico, ya que el resto, incluida la banda sonora o la jugabilidad, alcanza un nivel similar. Por desgracia, aunque no hay nada de niebla, los giros de cámara y el movimiento general es un poco más brusco que el de la saga Tony Hawk, algo que emborrona ligeramente su expediente.

A pesar de esta pequeña deficiencia, Dave Mirra hará las delicias de los amantes de los deportes de riesgo que hayan disfrutado de Tony Hawk y estén buscando algo parecido y al mismo tiempo novedoso.





La regla que aparece en la parte derecha de la pantalla nos indica distintas cosas, como la altura que hemos alcanzado o la frenada.







<u>Hazte famoso con tu ciclista en el modo Proquest</u>







En el modo ProQuest, nuestro principal objetivo es conseguir bicicletas más ligeras, un atuendo propio de los campeones y unos cuantos Sponsors que nos faciliten el dinero para participar en otras competiciones o para demostrar nuestra habilidad en otros lugares. Además, cada circuito nos invita también a superar doce récords en distintas categorías, como lograr la frenada más larga o superar una determinada altura.

RAY CRISIS

Un matamarcianos con nuevos aires



Observad el tamaño tan bestial que tienen los jefes finales en *Ray Crisis*. Su espectacular diseño nos recuerda a las naves de Star Wars.



Antes de empezar a repartir tiros a diestro y siniestro, tenemos la posibilidad de elegir los tres mapas que más nos gusten.



a compañía Taito fue la creadora del adictivo *Ray*Storm, que hizo las delicias de los amantes de los "mata-mata".

Ahora estos chicos han querido dar una vuelta de tuerca más a la idea y nos presentan *Ray Crisis*, que igual que su predecesor es un shoot'em up de scroll vertical.

Para regalaros la vista a todos los que gustáis de este genero, y sabemos que sois legión, el juego cuenta con una apariencia gráfica pseudo 3D, con rotaciones de cámara, fantásticas transparencias de colores, y unos increíbles efectos de luces que alcanzan su máxima expresión en las explosiones y en los efectos de las devastadoras armas.

Todo esto queda encuadrado en unos fondos sólidos de los que emergen docenas de naves de todo tipo, en vuelo y a ras de suelo, junto a los jefes finales que destacan por tener un tamaño descomunal en pantalla. Como en *Ray Storm*, también contamos con un sistema de punto de mira que, una vez fijado al enemigo, nos permite disparar nuestros misiles

o arma secundaria, con la certeza de que no vamos a fallar. Por si esto fuera poco, disponemos de un ataque especial que barre la pantalla de todo bicho viviente cuando lo utilizamos, aunque su uso requiere una recarga previa.

Una de las novedades más jugosas que destacan a este título, es la inclusión en el Modo Original de una opción que nos permite elegir tres niveles cualquiera que después deberemos recorrer contando con continuaciones infinitas para intentar llegar al final, cosa por otra parte, no demasiado difícil, ya que el juego no es excesivamente largo. En cualquier caso, si no queremos tantas ventajas de salida, siempre podemos probar el Special Mode, en el que cuentas con un numero de vidas limitado.

Es una lástima que no se haya contemplado la opción para varios jugadores, algo que afecta a la jugabilidad final. Aun así, *Ray Crisis* se sitúa por encima de todos sus competidores y ofrece una auténtica experiencia adictiva, a un precio muy asequible, que tenéis que probar.







ECW ANARCHY RULZ

La lucha libre más bestia vuelve a PlayStation



Como en su antecesor, el wrestling femenino es uno de los mayores atractivos de Anarchy Rulz...

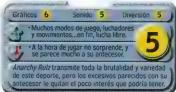


n los Estados Unidos, la liga ECW de la lucha libre es conocida por su brutalidad y una vez más, este grotesco espectáculo ha sido recogido por Acclaim en *Anarchy Rulz*, la secuela de *ECW Hardcore*. El juego pone a nuestro alcance más de 30 personajes, numerosos modos de juego y todas las opciones que se os ocurran para alterar los combates, como usar armas o colocar alambre de espino en las esquinas del



cuadrilátero, así como pelear solos, por parejas o contra tres rivales a la vez. Estas modalidades se dan cita en el modo Carrera, que nos invita a llevar a nuestro wrestler a liderar el ránking pasando por casi todos los tipos de combate presentes en el juego (en jaula, Royal Rumble...).

Salvo la ligera mejoría gráfica, el resto es casi igual a *Hardcore*: un control con numerosas posibilidades, editores de personajes y eventos, y decente sonido.





Los editores apenas introducen novedades, pero siguen siendo bastante divertidos.



Al finalizar la partida podemos comprobar la profundidad que hemos alcanzado.



Mr Driller sólo presenta dos retos distintos, que varían en la profundidad a alcanzar.



MR DRILLER

De profesión, minero

unque Namco es conocida en todo el mundo por sus sagas más prestigiosas, léase Tekken o Ridge Racer, también ha programado algunas rarezas como este curioso arcade que actualmente está arrasando en Japón. A grandes rasgos, Mr Driller vuelve a los orígenes de las máquinas recreativas, principalmente porque la mecánica de juego, el control o sus gráficos se alejan de la complejidad para presentar un juego directo, sencillo y muy, muy adictivo,

Nosotros controlamos a un pequeño "minero" y nuestra principal tarea

consiste en romper bloques de colores y descender hasta una prcfundidad fijada de antemano, procurando en todo momento que nuestro personaje se quede sin oxígeno.

Para abrirnos paso podemos picar los bloques en todas direcciores, aunque debemos tener cuidado con los desprendimientos que causemos y, sobre todo, procurar no romper ciertos bloques que pueden agotar nuestro oxígeno más rápidamente. Así de sencillo es Mr

Poco más podemos decir de su sistema de juego, salvo que existen dos retos distintos que se diferencian en la profundidad que debemos alcanzar, y que resultan igual de adictivos.

Por lo demás, Mr Driller no es ni una joya gráfica ni un juego destinado a todo tipo de usuarios. Sólo aquellos que disfruten con los arcades y con los clásicos más antiguos encontrarán motivos suficientes para hacerse con él.





Driller.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Una licencia mal aprovechada

ras dos años de retrasos y profundos cambios de aspecto, Activision por fin ha culminado su juego de lucha inspirado en el universo X-Men. Y debemos decir que los resultados son algo inferiores a lo que esperábamos, ya que ni su jugabilidad ni su apartado técnico alcanzan el nivel de los juegos poligonales de Namco o Capcom.

Partiendo de un sistema de juego muy parecido al de cualquier beat 'em

Las animaciones de los 10 luchadores resultan

un poco brusca, pese a su fabuloso modelado.

up de Capcom, Mutant Academy nos permite controlar a los 10 personajes más emblemáticos de la saga, como Wolverine, Ciclope, Gambit, La Bestia o Magneto. Todos respetan el aspecto de los mutantes, así como la puesta en escena de sus poderes o sus frases más habituales al terminar con un rival, pero incomprensiblemente se mueven de manera bastante brusca a la hora de ejecutar cualquier ataque, combo o golpe especial. Del mismo



El control de los X-Men se asemeja mucho a lo que ofrece Marvel Vs Capcom

modo, 10 luchadores nos parecen pocos tiendo en cuenta las cifras que se manejan en los mejores beat 'em ups. Afortunadamente, no todo es negativo en Mutant Academy, ya que presenta un novedoso sistema de ataques especiales que nos permite organizar a nuestro antojo a barra de especiales, un montón de extras y un curioso modo entrenamiento.

No acabamos de entender porque Activision no ha aprovechado mejor esta licencia, porque en los dos años que llevan trabajando podían haber dado forma a un título a la altura de los personajes que lo protagonizan.

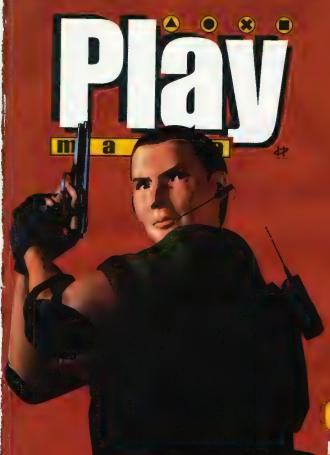




Mutant Academy presenta los modos de juego típicos en un beat em up, e introduce un modo iento bastante completo.







GIASa, IIICS

Chase the Express

pg. 2

Las claves para detener un tren... y desactivar una bomba.

Parasite Eve II

10g. 12

Un recorrido paso a paso por el terrorífico universo de los seres mutantes.



Alundra 2

ng. 22

Todos los secretos de un action RPG genial. Primera parte.

TREN DE ALTA VELOCIDAD

Tu misión esta clara y es sencilla: rescatar al embajador. Sin embargo no te confíes, el tren ESTÁ LLENO DE TERRORISTAS QUE INTENTARÁN COLOCARTE EN LAS MÁS PELIGROSAS SITUACIONES Y QUE PONDRÁN A PRUEBA TANTO TU PUNTERÍA COMO TUS REFLEJOS Y TU INTELIGENCIA. Y ES QUE, MÁS QUE UN VIDEOJUEGO, CHASE THE EXPRESS PARECE UNA PELÍCULA DE ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO STEVEN SEAGAL.

NTRODUCCIÓN

Antes de empezar a fondo con la guía, será mejor que té digamos lo que puedes esperar del juego. Lo primero que tienes que tener claro es que la misión de nuestro soldado Jack es rescatar al embajador frances y a su familia. Este juego se compone de dos CDs y tiene cinco finales distintos. En está guia seguiremos el camino que te llevará al mejor de los finales, al primero, ya que plasmarlos todos

en una sola guía podría resultar un tanto lioso. Para conseguirlo, asegúrate de jugar en el modo normal o experto, de visitar todas las habitaciones del tren y de recoger todas las notas que encuentres a tu paso. Aparte de esto, en la guia te reseñamos las opciones que tendras a lo largo del juego para cambiar el final del protagonista. V ahora si, vayamos al grano.

San Petersburgo



Tras ver como nuestro "prota" ha sobrevivido milagrosamente a la explosion, y descubrir que él es el único que puede salvar al embajador, camina rapidamente sobre los vagones hasta llegar a la escotilla del vagón 11. Antes de poder llegar, saldrán a tu encuentro tres soldaditos rusos. Acaba con ellos y entra por la trampilla hacia la sala del aire acondicionado. Una vez alli, registra el cadaver de uno de los colegas de Jack y avanza hasta la escalerilla que te llevará a la cubierta delantera. Después, atraviesa la puerta que te llevara hasta el vagón 10 Como podras ver, hay dos guertas: entra primero por la de la izquierda. deshazte de los dos guardias y entra en los dos camarotes. En el primero encontrarás una nota que debes almacenar y en el segundo podrás conseguir la Unidad. Sal del pasillo y entra esta vez por la otra puerta si



deseas guardar la partida (han escogido un buen sitio para hacerlo).

Regresa de nuevo al vagón 11. Solo encontraras abierta la última puerta de la derecha, así que, adelante. Registra a tus compañeros muertos para hacerte con más munición y botiquines, y deshazte de los rusos que intentarán detenerte. Sigue avanzando a lo largo del pasillo hasta unas escaleras. Sube por ellas para llegar al piso superior del vagon 11 y entra por la puerta que verás a la derecha si quieres conseguir más munición. Después retrocede y avanza por el pasillo hasta llegar al bar. En la barra encontraras otra nota: cogela y encuentra el ascensor que hay al final de la habitación. Paraconectarlo, utiliza la Unidad que recogiste en el vagón 10. Al activarlo, varios terroristas intentarán detenerte. ignoralos y monta rapidamente en el ascensor para llegar a la cocina.



Nada más entrar, enciende el interruptor de la luz (en la pared del fondo) y busca sobre la encimera otra nota que almacenar. Después, abre las dos puertas que hay en cada extremo de la cocina. Primero, la que está tras el ascensor por el que has bajado y, por último, la que está en el lado opuesto. Ésta última te llevara a la cámara frigorifica, en la cual encontrarás al pobre cocinero un tanto... congelado. Coge su tarjeta y busca el interruptor del frigorifico a la izquierda de la puerta ¿que para qué?, luego lo descubrirás.

Sal de la cocina por la puerta que desbloqueaste al principio e introducete de nuevo en el vagón 10, puedes salvar antes si quieres en el... lavabo.

Esta vez sube por las escaleras que verás nada más entrar y usa la llave de oro del cocinero para poder entrar en el vagón VIP ("pa'gente mu'impotante").

Acto seguido, entra en la habitación que hay al tondo del lujoso pasillo para que Jack recoja la lista de pasajeros del coche VIP Sigue avanzando hasta el otro lado del pasillo para encontrar otro camarote.

Sobre el escritorio podras ver un Memorando, recogelo y archiva la contraseña que esta escrita (1742). Con ella podras abrir la puerta que hay en el centro del pasillo. Una vez lo hayas hecho, elimina al ruso, coge la nota que hay sobre el escritorio, y entra por la unica puerta que hay para conocer a otras personas.







Novgorod

Tras la breve charla con el embajador, registra el cuerpo del soldado para conseguir la tarjeta azul y regresa al vagón 11. Ahora puedes volver a la camara frigorifica y descubrir para que la hemos descongelado. Una vez hayas cogido la munición, retrocede hasta el descansillo y entra por la otra puerta. Podras usar la tarjeta azul en la puerta que encontrarás al fondo del pasillo. De este modo podrás acceder a

la cubierta delantera del vagón 12. Deshazte de tu enemigo y sube por las escaleras.

Una vez arriba, registra el cuerpo del guardaespaldas que hay en el recibidor y entra por la puerta de la derecha (para entrar por la otra puerta primero necesitarás encontrar el cierre de seguridad). De este modo llegarás a la sala de control. Tras deshacerte de los dos soldaditos, fijate bien en la sala.





Verás que el pasillo rodea a una pequeña habitación; entra en ella y recoge del suelo el **Disco de Sistema**. Después, sal de la nabitación y sigue avanzando por el vagón. Antes de cruzar por la siguiente pue ta, recoge la **nota** que encontrarás sobre la mesa central. En esta nueva sala será donde debas introducir el disco de sistema (hazlo en el ordenador situado a la derecha). Esto te servirá para abrir la puerta cerrada del descans llo; la nº 12R01. Antes de salir de la sa a, recoge la **nota** que hay en la pared, al lado de





la puerta, para descubrir el recorrido del tren.

Retrocede el camino andado y entra por la puerta que has abierto para conocer a una mujer... de armas tomas.

ESMOLENSCO

Tras mandar a la rubia (Christina Wayborn) con el embajador, deberás llevar a Jack al coche 13. Para ello, deberás introducir la tarjeta azul en uno de los ordenadores de esta misma sala y sobrescribirla para abrir la puerta del vagón 13. Antes de salir, registra el cadáver y coge la **nota**; después, baja de nuevo por las escaleras.

Va abajo, entra en los camarotes para obtener más munición y mensajes. Llega hasta las duchas, recoge la nota pegada en las taquillas y sigue avanzando. Deshazte del soldado para conseguir su hotíquín y avanza de nuevo hasta la puerta del vagón 13.

Usa la tarjeta sobrescrita en la puerta y siguiente parada... Minsk





MINSK

Nada más entrar en este vagón, sube por las escaleras para llegar al piso superior; aunque si lo prefieres, puedes guardar la partida en los servicios que hay en la parte trasera antes de seguir y registrar los camarotes para obtener munición y encontrar más notas.

Una vez arriba, deshazte del soldado y recoge la **nota** de la pizarra. Después



investiga el ordenador que hay en esa misma sala para descubrir cuál es el código de la puerta. Tras leer la notá del ordenador, busca en los archivos de Jack el programa del embajador; gracias a él sabrás que la fecha de salida del tren fue el 24 de Diciembre (2412). Sigue avanzando por el pasillo del segundo piso hasta dar con los



baños (al fondo). No olvides encender el interruptor de la luz para descubrir un cadáver y una bañera llena de sangre. Vacia la bañera para encontrar de este modo una Llave Especial. Sal de nuevo al pasillo y destiloquea la puerta con la contraseña correcta, la fecha de salida del tren (2412).

Antes de poder conocer a la familia del embajador deberás eliminar al guardia, coger del escritorio el informe de los oficiales y atravesar la puerta de la izquierda.

Después de esto, Jack escoltará a la mujer y la hija del embajador nasta el primer piso, y no podrás recuperar el control "prota" hasta que no se encuentre en el malparado vagón 14.





JEFE 1

Al entrar en el vagón 14, varios soldaditos te darán la bienvenida. Son demasiados y tienes poca munición, así que tómatelo con calma y sigue nuestras instrucciones.

Para empezar, escóndete detrás de los cubos metálicos y avanza poco a poco mientras disparas. Según vayas eliminándolos, recoge la munición para poder recargar tu arma. Lo aconsejable sería enfrentarte a ellos con al menos un botiquin en tu poder, por si las moscas. Recuerda recargar el arma antes de los enfrentamientos para que Jack no pierda tiempo en pleno combate. Pan comido.





Una vez te hayas cargado a los terroristas rusos, regresa hasta el vagón 10 para averiguar que ha pasado con el embajador.

Según deshagas el camino, aparecerá algun soldado que otro para impedirte el paso, así que anda con cuidado por cada pasillo. Al llegar al vagón indicado, sube hasta la planta VIP y entra en la sala donde dejaste al embajador y a su guardaespaldas. Dentro estarán Mason (el guardaespaldas) y Christina.

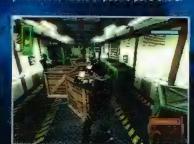
Escucha atentamente su historia (un tanto sospechosa, por cierto) y entra en el baño de esa misma habitación y abreel grifo de la bañera. Con el vapor,

aparecerá escrito un número en el espejo, concretamente el 5. Después retrocede hasta el pasillo.

protagonista hacia la escalerilla por la que descendiste al principio de la aventura. Sube al techo del tren y



Tras la llamada de la OTAN, dirige al





avanza hasta dar con el vagón 9. Para poder abrir la trampilla, usa la llave que encontraste en la bañera con sangre (la Llave Especial); después entra en el vagón.

Una vez dentro, recoge el botiquín del suelo y encaminate hacia el motor de los misiles. Espera a que los ejes estén elevados para correr hacia el otro lado del yagón y poder usar las escalerillas de bajada.

Avanza hasta el fondo del pasillo. ignorando la habitación de los misiles, y entra por la puerta de enfrente (la de la izquierda te lleva al siguiente vagón). En el suelo encontrarás a uno de los tuyos levemente herido (también encontrarás un punto para salvar la partida). Tras la charla, coge el destornillador de encima de la mesa y retrocede hasta el pasillo para entrar



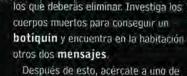
en la sala de los misiles. Coge la munición que encontrarás en el suelo y usa el destornillador en los misiles. Activa el cronómetro y sal pitando de la sala antes de que te explote el misil en la cara. En el pasillo te esperarán dos soldaditos, pero eso ya no es nada para ti. Elimínalos y entra en el vagón 8. Escondidos tras las cajas, están dos enemigos más; deshazte de ellos y llega a la grúa. Acciona el interruptor para levantar la caja de metal y, más adelante, empuja la caja de madera para poder seguir avanzando.

Si tardas demasiado en hacer esto, o te entretienes más de la cuenta. automáticamente entrarás en la siguiente estación Slutsk. Pero si lo haces todo a la primera, esta estación no aparecerá y te encontrarás en Baranavichy.



Baranavichy

Cuando hayas retirado todas las cajas y eliminado al último ruso, sube por las escaleras y deshazte del terrorista. Entra por la puerta de la derecha para llegar a la sala de control. Dentro encontrarás a otros dos soldaditos a



los ordenadores para encontrar la



llave del dispositivo de control y acciónala. Acto sequido dirigete hacia el final de la habitación y acciona el interruptor que hay al lado de la puerta. Pasa a la siguiente habitación hasta llegar a la sala de control de las metralletas. Deberás controlarlas para ayudar a los equipos de rescate.



Lublin

Después de escuchar los planes de los lerroristas rusos, sal de la sala de control. Recibirás la llamada de Christina diciendote que te espera en el vagón 9. Vamos alla pues.

Baja por las escaleras más cercanas y cruza la puerta que te lleva a dicho vagón. Al hablar con ellos, Mason te dara una **tarjeta roja**, la cual te permitira entrar en el vagón 7.

Retrocede por la zona de las cajas del vagón 8 y, antes de usar la puerta de la derecha, entrá en la otra habitación para encontrar una nota sobre el funcionamiento de unos robots (pero que es esto).

Al entrar en el **vagón 7**, le encontrarás con un largo pasillo y una





sala de control en el centro. Deshazte del guardia de vigilancia y entra en la sala de control. Recoge la múnición que encontraras en el suelo y sal de nuevo al pasillo para cruzar la siguiente puerta y llegar hasta unas escalerillas. Estas te llevarán a la sala de máquinas. Recoge el botiquin del suelo y baja de nuevo para entrar en el vagón 6 (por la puerta de la izquierda).

Al entrar te encontrarás con dos terroristas en el pasillo. Eliminalos e investiga la taquilla 06 del vagón; dentro encontrarás munición para la metralleta (te sera útil más tarde). Aproximadamente en el centro del vagón se encuentra el interruptor de emergencia; acciónalo para tener electricidad y poder salvar la partida en el retrete del vagón (aparte de para otras cosas). Según te dirijas a la entrada del vagón 6, recibirás una llamadita de Christina.

Después, por las escaleras al 2º piso y entra por la puerta de la izquierda para reencontrarte con el grupo. Como podrás ver, el enfermo necesita de tu







ayuda para poder sobrevivir. Antes de abandonar la enfermeria, registra al enfermo para averiguar su grupo sanguineo. Después baja de nuevo al pasillo y encuentra al fondo otras escaleras por las que podrás subir al 2º piso.

Por la puerta de la derecha llegarás al laboratorio; avanza hasta el fondo de la sala y acciona el purificador de aire para poder entrar en la s guiente habitación. Dentro podrás receger un cargador para el rifle de asalto y dos Bolsas de Sangre. Después investiga la sala anterior para encontrar dos notas que contienen los resultados de varias pruebas cientificas.

Tras finalizar esta tarea, regresa de nuevo a la zona de la entermeria, pero este vez entra primero por la puerta de la derecha. Aquí será donde puedas convertir esa sangre en la ideal para el pobre Bill. Antes de manipular la maquina, busca sobre la encimera dos

notas más, una de las cuales te explicará, más o menos, el combinado que hay que hacer para preparar la sangre.

Tremos al grano, introduce una bolsa de sangre en la măquina y teclea el tipo de combinación que hay que realizar, es decir, el grupo sanguineo –1 será B; el grupo sanguineo –2 será RH +; y la combinación de medicinas será C, D. Después de hacer esto pulsa Start y recoge la sangre. Acto seguido llevá a la enfermería la sangre para curar al pobre Bill. Si dejas que Bill se muera combinando mal la sangre, se verá reflejado en tu récord y cambiarás el final de la historia.

Posen

Una vez hayas llevado la sangre a la entermería y escuches la historia de Bill, recoge la **tarjeta gris** y baja al piso interior para poder abrir la puerta de seguridad del pasillo. En las taquillas que hay en la habitación encontrarás un



chaleco antibalas, unas gafas de infrarrojos y una bomba TNT. Antes de seguir fu camino, regresa al tado del machote de Billy y regálale el chaleco antibalas; si no lo haces volveras a cambiar el final de la historia.



Un vez hecho esto, vuelve al almacén de armas y entra por la puerta de la izquierda para llegar a la habitación del equipaje. Sube por las escaleras hasta la rejilla de ventilación y entra por el conducto del aire para llegar a una sala de ventilación.

En el suelo encontrarás un utilisimo botiquín y munición, recogelos y desbloquea la puerta que da al pasillo del vagón 6. Sin salir todavía de la habitación, sube por la escalerilla y prepárate para afrontar un nuevo reto, aunque un poco más fácil que el anterior, tranguilo.





Berlín

JEFE 2

Al adentrarte en Berlín verás que un grupo de terroristas intenta subir al tren. Tu misión será evitarlo. Para empezar encontrarás a tres terroristas frente a ti y dos a tu espalda. Deshazte primero de los que tienes detrás agachándote y levantándote para despistarles y después ocúpate de los otros haciendo lo mismo. Luego sigue al hombre de la ballesta hasta el tren de asalto.





LEIPZIG

Una vez hayas entrado en el tren de asalto por la trampilla, recoge la munición del suelo y salva la partida en el punto que hay en la pared.

Aprovecha también para deshacerte de de las cosas menos importantes para tener espacio suficiente para lo que pueda venir después.

Ahora entra por la puerta de la izquierda y deshazte de los dos perros y de los rusos. Coge las **granadas** y sal de nuevo de la habitación. Esta vez coge el camino contrario y elimina al soldado que se esconde tras las cajas. Después entra por la puerta que hay al fondo del vagón y encontrarás a un verdadero enemigo final. (Jefe 3).





Tras vencerle, recogé el Microfilm A, la ballesta y la Tarjeta Blanca. Antes de seguir avanzando sería muy recomendable que retrocedieras para salvar la partida porque... nunca se sabe que puede pasar.

Después de todo esto, debes utilizar la tarjeta b anca para poder acceder al vagón 1 del tren de asalto. En esta nueva sala encontrarás los paneles de control que te permitirán acercarte al Siega Azul y asi volver con tus compañeros. Para hacerlo todo con éxito te daran un tiempo de tres minutos y medio, así que atento a las explicaciones, porque cualquier error puede ser latal.



Antes que nada recoge el botiquin del suelo y la nota de encima de la mesa. Después, dirigete hacia el panel de mando que hay a la izquierda de las escalerillas para controlar la velocidad del tren de asalto. Con los botones de dirección del tren podrás acelerar y frenar. Empieza acelerando al máximo hasta que tengas al tren a la vista; después réduce poco a poco hasta alinearlo con el vagón 4 (el que está parpadeando). Si no lo consigues, este serà el fin del trayecto ya que te encuentras en una vía muerta. Si lo consigues, sube rápidamente por las escalerillas para que Jack pueda llegar al otro tren.







JEFE 3

Escóndete tras las columnas de madera igual que hace tu enemigo y dispara cuando cambie de posición. Si permaneces quieto en un mismo sitio, el enemigo se acercará a dispararte fácilmente; así que, rueda de lado a lado del vagón para ponérselo difícil. Como los juegos de camara a veces te harán pasar un mal rato, intenta permanecer entre las dos primeras columnas para poder ver bien a tu rival. ¡Suerte!



FRANCFORT

Una vez estés a salvo en el Siega Azul, entra en el vagón 4 por la trampilla. Coge los explosivos del suelo y baja por las escalerillas. Por la puerta de la izquierda accederás a un pasillo que te lleva a la sala de control; elimina al guardia que hay dentro y recoge una nota que encontrarás en la habitación. Después avanza hasta llegar a una pequeña sala con una máquina de mantenimiento. Esta máquina tiene tres botones: izquierda (flechas), centro (llave inglesa) y derecha (botón azul). Con estos botones podrás abrir la compuerta que te llevará al vagón 5. El orden correcto es: izquierda, derecha, centro, derecha.

Después entra por la puerta de la izquierda y abre la trampilla. Jack accederá al siguiente vagón sin dificultades. Desbloquea la puerta de la izquierda, que te conducirá al vagón 6 (pero no entres todavía! Avanza por la

puerta de la derecha y entra por la única puerta que hay en el pasillo. La sala contiene un sistema peculiar de seguridad; para pasar sin problemas, equipa las gafas de infrarrojos y avanza con cuidado hasta el final de la habitación. Al final encontrarás un interruptor, púlsalo y regresa por donde has venido. ¡Y que no se te olvide recoger la cuerda con el gancho que hay en el suelo antes de salir! Desde el inventario, combina la

Desde el Inventario, combina la ballesta con el gancho y la cuerda que acabas de recoger y regresa hasta el principio del vagón 5 para poder subir al segundo piso. Entra por la puerta de la derecha y prepárate para enfrentarte a un pequeño amigo (agáchate y dispara rápido). Recoge la munición para el fusil y gira la esquiña para encontrar una ametralladora en la estantería. Sé prudente y no la equipes todavía, que hay más juego por delante.





Entra en la siguiente habitación y elimina a los dos guardias que se esconden tras las cajas; después camina hacia el final de la sala para

interruptor.
Acciónalo para
desactivar el
mecanismo de

encontrar un nuevo

seguridad del piso inferior (en la sala donde encontraste la cuerda) y recoge la **nota** que hay encima de una de las cajas de la sala.

Baja de nuevo y llega hasta dicha habitación para poder entrar por la puerta que antes estaba electrificada.

La siguiente habitación contiene una rejilla electrificada en el sue o; para poder pasar al otro lado, acciona el interruptor del ascensor y usa la ballesta cuando estés arriba. Acto seguido, avanza rápidamente e intenta





esquivar las descargas eléctricas de la rejilla (antes de que salga el rayo podrás ver una bola de luz que te avisara). Después déjate caer y coge el microchip. Afortunadamente, todas las trampas de la sala se desconectarán al hacerlo. Sal de allí por la puerta contraria a la que has entrado y recibirás una llamada de Christina.

Tras escuchar el disparo, corre hacia la **enfermería** en el vagón 6 para averiguar qué ha pasado. Después introduce el Disco 2 en la consola.



Continúa de nuevo la aventura regresando hasta el vagón 12. Según vayas retrocediendo, será mejor que vuelvas a investigar las habitaciones una a una, ya que aparecerán nuevos objetos que podrás utilizar, tales como granadas de mano.

Al llegar al **vagón 9**, encontrarás en el pasillo unas cuantas **minas**; pasa corriendo hacia el otro lado, para evitar así que te pueda alcanzar la onda expansiva, y sube por la escalerilla. En la sala de máquinas te encontrarás con el primer terrorista; deshazte de él y recoge su **botíquín**. Después sube al tejado y prepárate para un nuevo y peligro enfrentamiento, que culminará en un mano a mano con el cabecilla de los terroristas...

JEFE 4

Deberás deshacerte de nuevo de las tropas del enemigo antes de poder enfrentarte a él. Recorre los techos de los dos siguientes vagones mientras te encargas de los

soldados. Al llegar al vagón 12, te encontrarás con el cabecilla de las tropas. Vencerle probablemente te costará un poco más que al hombre de la ballesta; así que ten paciencia. El consejo más útil que podemos darte en esta misión es que no realices más de un disparo. Apunta, dispara, da en el blanco y salta al otro tren; repite esto todo el rato o el rival te hará picadillo.





Una vez hayas acabado con él, recoge el Microfilm B y entra por la escotilla del vagón 11. avanza hasta el siguiente vagón y sube al segundo piso para encontrar en la puerta de la derecha al temido Zugoski.

Será mejor que no pierdas el tiempo ni las balas con los enemigos que encuentres por el camino. Resérvalas para lo que vendrá a continuación.

JEFE 5

Sin duda éste será uno de los enemigos más difíciles con los que te encontrarás en todo el juego. Será mejor que equipes tu ametralladora para que tus disparos le hagan más daño: pero no dejes apretado el botón de disparo porque al disparar sólo la primera bala le hará daño. El resto serán balas perdidas. Además de todo esto, el muy granuja esquivará algunos disparos y usará granadas de mano. Paciencia chico, paciencia y recuerda que tienes un punto para salvar justo antes de entrar en el vagón 12.



Si entregaste el chaleco artibalas a Billy, éste habrá sobrevivido al tiroteo y hablará contigo. Una vez eliminado Zugoski, recoge su **Pitillera** y la **Placa de Oro**. Al ir hacia la puerta recibirás una llamada de Christina;



dirigete hacia el vagón 10 y sube a las habitaciones VIP. ¿Recuerdas el lugar exacto en el que encontraste al embajador y a su secretario?, pues tienes que llegar alli y entrar en el baño del dormitorio. Nada más entrar, verás en la pared un extraño cuadro con forma de pentágono. Introduce en él la placa de oro que obtuviste de Zugoski. Se abrirá una puerta secreta tras el espejo y podrás acceder a la biblioteca. Coge el cargador del rifle de asalto que hay en el suelo. Después recoge la nota del embajador y el Disco Láser A que verás encima del escritorio. Si no coges el disco, el embajador morirá y acabarás en uno de los peores finales.

Tras esto retrocede hasta el vagón 4 en busca ce Christina (para ello retrocede hasta el vagón 11 y usa las escalerillas que te llevan al tejado). Necesitarás la tarjeta de oro para poder entrar por la puerta de la izquierda en el segundo piso. Nada más entrar, encontrarás un armario a la derecha; investigalo y recoge la pistola que hay dentro. Después combinala con la que ya tienes y podrás atacar con las dos a la vez.



En esta misma habitación localizarás un manual de emergencia; cógelo y avanza hasta la siguiente habitación. Encima de la mesa te hallarás con lo que parece una nota de rescate (pobre Chris) y una Tarjeta Negra.

Ve hacia el coche 3 con la tarjeta y con el microchip que encontraste en la sala electrificada. Usa la tarjeta para abrir la puerta que hay al final del vagón 4 y elimina a los dos guardias que encontrarás. Al llegar al final del vagon 3, verás un ascensor que te llevará a la segunda planta. Antes de subir, entra por la puerta de la derecha y recoge la nota que hay sobre la encimera, la munición para el rifle de asalto que hay en el suelo y la llave pequeña que hay sobre el panel de mando. En esta misma sala puedes guardar la partida. Coge el ascensor y prepárate para ver otra FMV...

Vaya con el señor secretario; en fin, recoge el **botiquín** del suelo y sigue al embajador. En la siguiente habitación encontraras en el suelo una **mira** para una de tus armas y una **nota** un poco más adelante; recogelas y sigue hasta la siguiente sala.

Baja con el montacargas y regresa hasta la habitación con estatuas de la segunda planta del vagón 4. Con la ayuda del embajador y del colgante que te dio su hija, podrás obtener un disco con información secreta. Cógelo y sal de la habitación. Tendrás que darte un paseito hasta el vagón 15 (lleva la llave pequeña). Al llegar al vagón ó, entra en la habitación en la que encontraste el chaleco antibalas y ve a la derecha. Abre la taquilla con la llave y obtendrás el rifle de asalto y un cargador. Combina la mira con el rifle y obtendrás un arma magnifica.

Emprende de nuevo el camino hacia el vagón 15 para detener a Mason y rescatar a Chris. Pero cuidado, porque en el camino de vuelta robots, minas y soldaditos te harán la vida imposible.





ZÚRICH

Al llegar al techo del vagón 9 te encontrarás con otro pequeño contratiempo; un nuevo enemigo, esta vez con pistolas láser, te dará la bienvenida. (Jefe 6) Al adabar con él, recogé el Microfilm C y sigue tu camino hacia el vagón 15. En dicho vagón encontrarás un botíquín, una nota y munición para el rifle. Además hay un punto para salvar la partida. Después de todo esto, asegúrate de que llevas el Disco de Información contigo.

Accede pues a la siguiente puerta y... a ver que pasa.



Tras escuchar al pirado de Mason, coge la nota que hay encima de las cajas y abre el maletin y dentro encontrarás el Disco láser B y la llave para liberar a la pobre Chris. Acto seguido retrocede hasta el hangar e investiga el tanque para abrir de un cañonazo la puerta. Aparecerás en el vagón 14, prepárate para regresar hasta jel vagón 4 otra vez!.

JEFE 6

Tranquilo porque este enemigo es más fácil que los anteriores. Para empezar deshazte de sus tropas; después, el individuo te atacará por la espalda. Usa las volteretas para esquivar sus disparos y corre cuando dispare hacia arriba para provocar un desprendimiento de rocas. De todas formas, con el rifle en tu poder, bastarán menos de cinco disparos para dejarle KO.



GINEBRA

Deshazte de todo el que te encuentres a tu paso y emprende el regreso a la sala de control del vagón 4. Asegurate de llevar el Disco Láser B para dárselo a Billy en cuanto le véas. Al entrar en la sala, te enteraras de que Mason ha

colocado una bomba nuclear en el tren. Tu misión será muy delicada en esta ocasión. Tendrás 11 minutos para encontrar la bomba, desactivarla y salvar a todos tus compañeros. Así que ánimo y al toro. Dirígete al coche 2.





LYON





Antes de entrar en el vagón 2, asegurate de haber investigado los tres microfilms y de llevar la pitillera de plata contigo. Después, entra en el vagón y avanza hasta el fondo para poder recoger unos alicates y un endoscopio. Coge también la nota que está en el panel de control y disponte a abrir las tres cajas.

Usa el endoscopio en cada caja para poder cortar los cables. Las cajas están en orden, es decir, la caja más cercana al final del vagon corresponde al Microfilm A, la segunda al microfilm B y la tercera al C. En cada nota de los carretes encontrarás el orden exacto para cortar los cables. De cualquier forma, te lo explicaremos. En la primera

caja el orden será: blanco, rojo, azul. En la segunda será: rojo, blanco, amarillo. Y en la tercera: rojo, negro, verde.

Cuando termines aparecerá un extraño mensaje en uno de los monitores de las bombas. Recibirás una llamada del cuartel general y Christina vendrá a visitarte con serios problemas. Después de escuchar todo lo que te tiene que decir, sal al descansillo y sube por las escalerillas al segundo piso. Llega hasta el otro lado y baja por otras escalerillas de nuevo a la planta baja. Ahora tan solo cruza la puerta para llegar al vagon 1.

Nada más entrar podras ver un punto para salvar; será mejor que lo uses para prevenir lo que pueda suceder a partir de ahora. También encontrarás en el suelo un lanzagranadas y una nueva ampliación para tu rifle de asalto, lo que le convertirá en el arma que estabas deseando tener.

Asegúrate de que llevas contigo el Disco Laser A y de que combinas el lanzagranadas con el rifle de asalto. Carga de granadas éste último y avanza hasta la sala de control. En el suelo encontrarás un **botiquin** que te vendra muy bien y en el panel de control un nueva **nota**. No te olvides de coger ambas cosas.

Descubrirás si por fin todo ha salido bien en el momento en que Jack sea capaz de desenganchar del primer vagon el resto del Siega Azul. Esto sucederá si puedes acceder al control del panel de mandos. De ser asi, no lo dudes y presiona el botón para desenganchar los vagones y permanece atento a la escenita.

Te enfrentarás al malévolo Mason, pero no será un

adversario de tu talla si posees el lanzagranadas, Lánzale unas cuantas bombas para acabar con el cuanto antes y poder ocuparte así del verdadero problema: la cabeza nuclear.

Entra por la puerta que hay a la derecha del panel de control para llegar a la cabecera exterior del tren e investiga la pequeña compuerta que hay en el centro. Lo único que te queda por hacer ahora es acertar a cortar correctamente los cables y para ello te servirá la pitillera de plata. Chequéala en el inventario y descubrirás la clave: estrella azul, luna negra y cuadro rojo. Deberás cortarlos en ese orden y de modo que coincida el símbolo con el color de los cables.

Enhorabueria, acabas de salvar a Paris de la devastación y, como recompensa, obtendrás munición infinita para el rifle de asalto y para las pistolas ¿no está mal, eh?











AHORA TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO LA 100% GUIAS Y TRUEDS PARA PLAYSTATION POR SÓLO 495 PTAS



Con una ambientación a medio camino entre Expediente X y Resident Evil este Survival horror se desarrolla en un mundo en el que las mitocondrias (unos organismos celulares que todos llevamos dentro) están mutando a la gente en monstruos. Nuestra unica salvación es Aya Brea, una chica guapa, valiente y con poderes encontrarás cumplida información de todos los escenarios del juego, para que no te dejes ni un sólo tem por encontrar Disfrutala si puedes!

Centro M.I.S.T, Los Ángeles



Antes de enfrentarte a los ANMCs, tendrás que practicar un poco en la galería de tiro (1). En ella podrás combatir para practicar en cinco niveles distintos, según la modalidad. Además, a medida que vayas matando criaturas se te recompensará con BPs, con los que podrás comprar todo lo que necesites en el arsenal (3).

Cuando creas que ya dominas las técnicas de combate, sal de la galería de tiro (1) y ve a hablar con Pierce. que te está esperando al otro lado del cristal. Éste te comentará que en la torre Akropolis se ha montado un buen follón, y que el jefe Balwin ha ordenado que te dirijas hacia alli



inmediatamente. Ve al Parking (2) para recoger un tónico 2 y un teléfono. Antes de montarte en tu



flamante Sedán para dirigirte a la torre, ve al arsenal (3) y compra los items que creas conveniente.

Una vez armado (perdón, armada), regresa al Parking (2), habla con Pierce y dirigete finalmente a la torre.





Antes de edifemante cars a cara con NMC antideate en la vala de tire.





Torre Akropolis, Los Ángeles

Avanza por el tremendo caos que se ha desatado en los alrededores de la torre y habla con un par de policias para que te pongan al corriente de la situación.

Una vez dentro de la torre, sal del hall de los ascensores. Llegarás a la sala principal (4) donde verás a casi todo el equipo SWAT descuartizado. Examina sus cuerpos y conseguirás un tónico 1 y un tónico 2, Fijate en el mapa de la torre que hay en medio de

la sala para poder orientarte fácilmente por el edificio. En esta sala también encontrarás un teléfono con el que informar a tus superiores y una caja con munición infinita de 9 mm.

Abre la cuerta que hay al lado del teléfono para acceder a otro hall de ascensores (6). Allí encontrarás a un SWAT agorizante, que te dirá que vayas a la cafetería (15) para rescatar a una civil que se encuentra atrapada. Antes

de expirar, te entregará la llave de ésta, para que puedas abrir la puerta.

Dentro de la cafetería (15), lo que parecia ser una apacible señorita se convertirá en una horripilante ANMC. Acaba con ella y coge de su cuerpo un implante. ¡Pero no te confies! Cuando creas que todo ha acabado, la criatura volverà a atacarte. Por suerte para ti, Rupert pasaba por la zona y te salvará en el último momento de este ataque.

Tras el susto, te dirá que informes a Balwin de todo lo sucedido, así que vete al teléfono de la sala principal (4).

Una vez hayas informado, vuelve a la cafeteria (15), ojea la revista de ciencia que hay encima de una mesa. y entra por la puerta del fondo. En el pasillo (8) encontrarás la llave azul colgada en la pared. Métete por la primera puerta del pasillo (8) y pasa al almacén de la cafetería (7). En su



No es una apacible mujer leyendo un periodico, jes una ANMCI



Dentro de esta bonita fuente, hallaras u



Descansa un rato y mira por el monitor como un SWAT planea volar la torre



Te presentamos a Nº9, un personaje que complicará tu misión y la de Rupert



A alguien se le ha ocurrido la maravillosa idea de volar la torre contigo dentro.

>> interior encontraras un par de objetos muy interesantes: un tónico 1 y un sedante. Cogelos, abre la otra puerta del pasillo (8) y métete en la sala de control de la torre (9). Una vez alli, coloca la llaye azul en la maguinaria. para abrir la puerta del patio (5) y activar las escaleras mecánicas. En esta sala, además, si aumentas el brillo podras ver por el monitor a un SWAT sospechoso y a tu compañero Rupert. Por último, en la pared de la habitación veras una partitura, en cuyo interior se esconde una clave secreta. Si la observas con detenimiento verás que Do es 1, Re es 2 y Mi es 3, y que justo debajo, entre interrogaciones, aparece escrito Sol, La y Do. Así, deducimos que la contraseña oculta es 561, aunque de momento no te servirá para nada.

Ahora ve a la puerta del patio (5) que acabas de abrir, y sube por las escaleras mecánicas. Llegarás a un observatorio (10), donde podrás coger un chaleco antibalas del cadáver del SWAT en lo alto del banco. Ya con él en tu poder, baja por las otras escaleras mecánicas y coge una ametralladora de otro SWAT muerto que hay en el jardin (13). Entra en el santuario (11) y verás a Rupert acompañado por un misterioso personaje, que huirá nada más verte. Recoge la llave roja que hay en el pasillo central del santuario, y entra en la habitación contigua (12). Alli encontraras dinamita suficiente para volar toda la torre y una tarjeta negra.

Regresa a la habitación de control de la torre (9) y coloca la flave roja junto a la cerradura en la que introduciste la azul. Verás como se seca rápidamente la fuente (14) que hay en el patro (5), con lo que te será posible hacerte con el lanzagranadas que guardaba en su interior.

Ahora, vete hacia el puente (16) que hay pasando el jardin. Usa la clave que



Teléfono
Puerta

Puerta cerrada

Tónico 1

Tónico 2

Sedante

Mapa
Munición 9mm. P.B.

lanzagranadas



conseguiste en el puzzle de las notas musicales -561- para que baje el nivel del agua del puente y puedas cruzarlo sin peligro. Desde alli dirigete hacia el helipuerto y, cuando estes a punto de llegar, salva la partida y equipate lo mejor posible para enfrentarte al ¿hombre? enmascarado que atacó a



Rupert. Cuando luches con el, evita los golpes de su machete, sobre todo cuando esta cubierto de fuego, ya que te matará de un solo tajo. Para acabar el combate rápidamente, dispara a los cables de alta tensión cuando pase junto a ellos (así se llevará una buena descarga) y lánzale un par de granadas.



Cuando esté "zombie" te retara a una lucha sin cuartel en lo alto del helipuerto, pero el muy cobarde huira en cuanto llegueis, abandonándote para que mueras en la explosión de la torre. Iranquilo: poco antes de la explosión aparecerá Rupert con un helicóptero, con el que podréis huir de la torre.

Oficina M.I.S.T., Los Ángeles

Equipate lo mejor posible en el arsenal (3) de la estación M.I.S.T. antes de dirigirte al desierto Mojave. En este sentido, no olvides revisar el maletero de tu Sedan. En el hallarás algunos ítems de utilidad. Por último, en el Parking (2) verás un tónico 3 y un teléfono. Cógelos.

Ya con tu inventario bien provisto, habla con Pierce hasta que te deje partir hacia tu proxima mision.





Desierto Mojave, Nevada

Nada más llegar a la gasolinera (18), verás junto a tu coche una caja con munición de 9mm infinita. Al lado de la puerta de la tienda de comestibles, hay un teléfono con el que podrás informar a Pierce y salvar la partida. Ve hasta la plaza del motel (19), y acaba con la nueva ANMC que te espera. Entra en la habitación 2 (21) y revisa dos

Puerta

al lado de la expendedora de hielo, en la plaza del motel (19), encontrarás un tónico 1.

Ve a la factoría del garaje (25) y activa el disyuntor que hay al lado del coche sir ruedas para que el panel de control reciba corriente eléctrica. Una vez activado, manipula el panel para hacer girar el coche que te corta el

paso, abre la valla amarilla y vuelve a colocar el vehículo en su posición original. Pasa por el hueco de la malla y pulsa el interruptor del portón. En el interior del garaje (26) te encontrarás con Douglas, un granjero solitario que

Lata de refresco

te ayudará en tu investigación, y que aunque parece algo rudo, te dará la llave de la mejor suite del motel (41).

De camino a tu habitación, recoge de los escombros del Parking (29) 50 cartuchos para la escopeta. Dentro



Munición 9mm. P.B.

de la habitación 6 (41) encontrarás un armario en el que podrás guardar lo que no te sea útil, y podrás salvar la partida usando el teléfono.

Asomate al balcon y verás a un tipo en lo alto de la torre del agua (31). Desciende por las escaleras cercanas y rescata al pobre desgraciado. En la base de la torre tendrás una dura lucha con unos cuantos bicharracos. Durante la lucha, deberàs ir hacia el interruptor que hay en la valla electrificada. Púlsalo para abrir la puerta de la valla y corre para entrar antes de que se cierre. Acaba con unas cuantas ANMCs hasta que caiga la escalera desde lo alto de la torre. En lo alto te encontrarás con un detective privado, Kyle Madigan. Después de hablar con él, sube hasta lo más alto para recoger de un cadáver una llave y un tónico 1.

Desciende ahora y abre la puerta que hay en la base de la torre para dar con el almacén del bar (33). Si buscas bien, hallarás un imán y un tónico 1. A su vez, dentro de los servicios conseguirás el mapa de la zona. Con él en tu poder, dirigete a la factoria del garaje (25) por el camino que pasa justo al lado de la torre de agua (31). En este pasillo (39), verás un interfono que podrás utilizar para comunicarte con Douglas. Éste te dirá que en la malla que hay al lado de la puerta encontrarás la llave. Para hacerte con ella, utiliza el imán para atraer la dichosa llave hacia ti por el agujero que tiene la malla. Atraviesa el garaje hasta llegar a la caravana de Douglas (35), donde podrás usar el teléfono y comprar todo lo que necesites. Cuando estés hablando con Douglas acerca del refugio, oirás un grito. La única forma que hay de llegar hasta la casa de la que proviene ese alarido, es ir al pozo que hay al lado del garaje (24). El perro de

Douglas te llevará hasta él, pero para bajar necesitarás el cable metálico que hay en la chatarreria (34).

Una vez estés en las alcantarillas, sería pan comido llegar hasta la tienda de comestibles si no fuera por la "arañita" que te espera. Al menos, cuando acabes con ella obtendrás un frasco con proteínas. De cualquier manera, si encuentras las alcantarillas demasiado oscuras, pulsa los dos interruptores que encontrarás.

A continuación, entra en la bodega (44) y coge del fondo de una caja el "resplandor". Con él podrás cegar a tus enemigos. Después, sube por las escaleras para llegar, por fin, hasta la tienda de comestibles (30). Aqui podrás tomar prestado una lata de un popular refresco y un tónico 3. Sal por la puerta del fondo y entra en la primera tienda (36) que veas en la calle. Dentro podrás hallar un bonito bolso de cintura. En la tienda contigua (37), veras un armario que está atornillado. Para retirarlo y entrar por el hueco que da a la habitación de donde procedia el grito, necesitaras una llave inglesa. Se una niña buena, ve hasta la caravana (35) de Douglas y pidele permiso para coger la llave de su garaje (26). Ahora vuelve al armario, usa la herramienta y accede a la sala contigua (38). Aqui dentro verás como una mujer es asesinada por nuestro "viejo amigo" de la torre Akropolis. Esta vez será más fácil acabar con él, ya que tienes espacio suficiente para esquivar sus golpes.

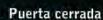
Cuando le libres de él, ve con Madigan hacia lu coche (18), o mejor dicho, lo que queda de él. Para ir al



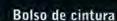
















refugio deberás pedirle a Douglas su vieja camioneta, por lo que tendrás que ir de nuevo a la caravana (35) para pedírsela prestada. Lo hará, por supuesto, pero no te ilusiones, que la cosa no es tan fácil como parece. Al maldito cacharro le hacen falta unos arreglos y combustible. Douglas se encargará de arreglarla y tú deberás buscar un recipiente con el que llevar el combustible hasta el garaja. Para ello, nuestro amigo campesino te entregará una llave. Dirigete a la recepción para usar la llave que acabas de conseguir y mira las notas

que hay en la pared para averiguar la contraseña de la caja registradora. La clave en cuestión es 3033, y se obtiene fijándote en las edades a la que murieron Doc Holliday y Wyatt Earp. Las fechas se encuentran en los cuadros de las habitaciones 1, 2 y en el de la recepción del motel. Dentro de la caja registradora está la llave maestra del motel Bronco.

aia con munición ilimitada de 9 mi

Aunque descenfie te ti al principi Deuglas no dudará en ayudarte

Dirigete al almacén (40) del piso de arriba para recoger el bote de gasolina. Allí encontrarás una caja fuerte cuya contraseña es 4487, número que se obtiene al contestar a



No seas tan "burro" como las ANMCs Sube la palanca para abrir la puerta



Registra a nuestro "viejo amigo" para conseguir una llave y un ténico.



Si consigues que sobreviva este lindo perrito, podrás ver un final diferente



Tu paseo per las alcantarillas seria par comido si no fuese nor este "arañita"



En el moltel, Ava volverà à enfrentrase

las cuatro preguntas entrecortadas que hay escritas en las habitaciones (28), (44), (37), (23). Tu esfuerzo se verá recompensado con un frasco que activará tu metabolismo.

De camino a la gasolinera (18), pásate por la habitación 5 (42) para recoger del armario otra bolsa de cintura. Llena el bote con gasolina usando los surtidores que hay al lado



Tras un dia muy atarcado, nada como una tentificante ducha para recuserar las energias percidas a lo largo de la jornada.

de tu destrozado Sedán y, antes de

con Madigan. Tras un breve respiro,

dale a Douglas el bote de gasolina y

vete a tu suite a descansar. Antes de

meterie en la cama salva, porque tras

entregaric, ve al bar (32) para habiar

tu siesta y tu reconfortante ducha, aparecerá la ANMC más grande de todo el juego. Para derrotarla, ármate de paciencia y buenas armas, y trata de evitar su fuego y sús puñetazos. Cuando la elimines ganarás un frasco de proteinas y 4 granadas. Cógelas, baja a la plaza del motel (19) para hablar con Douglas y ve a la caravana (35) para que te regale un arma. Tras eso, regresa al garaje (26) y dirigete con Madigan al refugio.



No siempre el sez grande acaba comiendose al pez pegando, ¿verdad? Esporemas que no, porque si no es asi pabrecita Aya

En las afueras del desierto Mojave, Nevada



49 En en cri en en cai cui

MINA

En la entrada de la mina (45) debes enfrentarte tú sólo a unas cuantas criaturas, ya que Madigan no se encuentra bien. Intenta "torear" sus envestidas y utilizarlas para que se caigan por el precipicio, pero con cuidado, no vayas a ser tú el que se caiga. Una vez acabes con todos,

utiliza el maletero de la camioneta para dejar los items que no te sean de utilidad.



Parece que Nº9 no ha escarmetado y abora intenta secuestrar a Evo.



Despues de acabar con "Papa Canalle",

Dentro de la mina, ve por el camino que va hacia el sur (46), pulsa la palanca de al lado de la vagoneta y recoge un tablón.

Ahora sigue hacia el oeste por el otro tunel de la mina (47) hasta llegar a un puente cortado. Utiliza el tablón para cruzar y llegar así al puesto del vigilante (48). Allí encontrarás una de esas útiles cajas de munición infinita para tu querida pistola, un teléfono y un sistema eléctrico. Dentro de este, coge el conector que se encuentra en el último hueco e introdúcelo en el segundo para abrir la puerta que está al tado del puesto del vigilante.

Equipate lo mejor posible porque vas a entrentarte con "Papá Caballo". Para verfe bien, ilumina la cueva (49) disparando a los bidones. Evita sus envestidas y cuando le oigas rugir no dejes de moverte si no quieres que se te caiga encima. Cuando acabes con el, obtendrás la **pistola** de Kyle y otro **conector** del circuito. Ahora vuelve al puesto del vigilante (48) y coloca los conectores en el 3º y 4º puesto para producir un cortocircuito cerca de la moto que hay en la cueva (49). Con esto, el sistema eléctrico del puesto del vigilante cambiarà. Coloca de nuevo los conectores en el circuito aunque esta vez en el 1º y 4º puesto. Tras eso, ve a la cueva (49) y acciona el **interruptor** que cuelga de la moto para abrir la puerta que da al refugio.

REFUGIO

En la entrada del refugio (50) aparecerá una araña un poco más grande y peligrosa que las que ya conoces. Intenta evitar los golpes de sus patas guardando las distancias, ya que hacen bastante "pupita" Como

recompensa a tu labor, obtendrás una nueva bolsa de cintura y 50 balas de 9mm. clase Spartan.

Ahora usa el elevador para acceder a la planta B1 del refugio y ve al depósito (51). Recoge una solución de Ringer y aprovecha la munición que aquí encontraras. En el pasillo que te llevara al dormitorio (52), te enfrentaras con unas babosas que son inmunes a tus disparos. Deja que los rayos de autodefensa se encarguen de ellas. Tendrás que usar este método hasta que consigas del arsenal (54) el complemento Hammer.

Atraviesa el dormitorio para llegar a la sala central (53). Entra por la puerta del norte, que da a la sala de estirilización (55), donde podrás salvar la partida y reorganizar tu inventario. Además, encontrarás 20 cartuchos y 8 granadas.

Ya va siendo hora de conseguir artilleria pesada y algo de munición, asi que dirigete al arsenal (54). Al llegar hallaras la puerta cerrada, por lo que deberás usar la tarjeta negra que cogiste en la torre Akropolis. Dentro encontrarás munición infinita de 9mm., cartuchos para escopeta, balas para la pistola tipo Hydra y una escopeta SP12. Además podrás comprar con tus BPs lo que necesites en la maquina expendedora que hay junto a la puerta. Ah, no olvides coger el adaptador Hammer para tu metralleta M4A1, ya que con él podrás hacer frente a las babosas.

Va armado, ve al montacargas que hay pasando la sala de esterilización (55) para llegar al nivel B2. En el estanque de filtrado (56) de esta planta, te enfrentarás a unas nuevas Teléfono

Caja

Puerta

Munición 9mm. P.B.

Cartuchos

8 granadas

50 balas 9mm. Spartan

Solución de Ringer



criaturas acuáticas. Evitas las bolas de rayos que lanzan porque pueden hacerte polvo en un instante. Tras la lucha, ve a la sala de animales de laboratorio (58) y ojea el libro que hay encima de la mesa para enterarte un poco más de lo que está pasando en este refugio. A su lado podrás recoger, del interior del armario, una lata de refresco. Junto a las jaulas, hallaras también una caja con balas de 9mm. ilimitadas. Ahora, sal de la sala de animales para que un nuevo enemigo, de habla gangosa, te diga que pronto morirás (iluso). Regresa al nivel B1 para intentar atrapar a esa ANMC parlante. Cuando llegues a la

68

56

sala de esterilización, alguien cerrarálas puertas y soltará un gas venenoso. Para sobrevivir, tirate por el hueco de residuos.

Tras un aterrizaje forzoso en lo alto de la basura, equipate lo mejor que puedas para enfrentarte a otra ANMC gigantesca. Te aconsejamos que la dispares unicamente en la boca cuando intente merendarte, usando para ello el lanzagranadas. Eso sí, ten

paciencia porque aguantará bastantes impactos. Cuando creas que todo ha acabado, tras cruzar la puerta del basurero (63), volverá a aparecer. No intentes huir porque no hay salida posible, así que acaba sin dilación de una vez por todas con esta molesta criatura. Como recompensa a tanto esfuerzo, obtendrás un frasco de agua de colonia y 4 airbust. Cógelos y no te demores en la incineradora (64), ya que le tostarás si no sales en menos de 4 minutos. Al final del pasillo, tras levantar el elevador con el pedal del rincón, tu amigo Madigan te sacará

74

52

54



¡Menudo arsenal! Aquí hay armas para acabar con un montón de criaturas, ¡Lástima que casi todos los cajones estén cerrados!



Ten cuidado porque parece que está criatura está hambrienta y pretende tragarte de un sólo merdisco. ¡Que miedo!



Si la ANMC del motel te pareció grande

64

Agua de colonia

Puerta cerrada

4 airbust



Acompañado por el, baja al nivel B4 y explora sin temor toda la zona de las alcantarillas hasta que veas unas escaleras pegadas a la pared. Cuando subas, ojea el panel que hay al lado. En el leeras que el codigo de la maquina que activa la corriente del agua es la suma de las palas de una hormiga, una rata y una araña (18). Teclea esta cifra en la máquina que hay al fondo del pasillo para ir a las alcantarillas que antes estaban 1101111111 inundadas, y ve hasta el panel en el que te preguntan la edad de la puerta de la luna llena (15). Teclea la

este mismo nivel, que conecta con las alcantarillas del motel Bronco.

Continúa avanzando por donde ibas hasta llegar a un ascensor. Aquí te separaras de Madigan para investigar por separado los 6 niveles, yendo tual B2 y él al B1. Antes de separaros, el bueno de Kyle te dara una tarjeta y la contrasena de los ordenadores del refugio: MELISSA Y MAYA,

Si hablaste con Madigan en el bar del motel Bronco y Douglas y su perro sobrevivieron a la gigantesca ANMC, verás un final distinto si haces lo siguiente: Dirigete al nivel B4 y entra por la puerta de la luna a los túneles de la tienda de alimentos (30) del motel Bronco. Habla con Douglas, compra el "accesorio de lanzagranadas" para tu metralleta y ve a la torre del agua para rescatar a Pierce. Te dará la llave de su Jeep, que está junto a los restos de tu coche. Por último, si quieres un refresco, agua de MP 2 y un talismán, ve al surtidor de hielo de la plaza del motel (19), y llévale tres bolsas. Finalmente, vuelve al refugio por donde has venido y sigue leyendo.

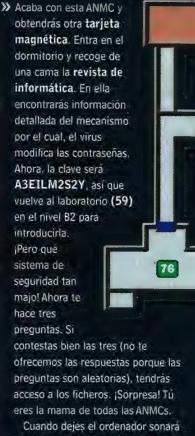
Dirigete al pasillo que está pasando la sala de experimentación de animales (58). Entra en la sala de operaciones (60) y recoge una solución de Ringer y un frasco de agua de colonia. Pasa al laboratorio (59) donde encontrarás una caja, un teléfono y los ordenadores del refugio. Estos ordenadores han sido infectados por un virus informático que te prohibe introducir las claves de MELISSA y MAYA y así acceder a los ficheros. Dirigete al primer piso, al dormitorio (52), para recoger una revista de informática que te ayudara a contrarrestar al virus. De camino al dormitorio, te enfrentarás con la criatura que te amenazó de muerte. Al igual que tu, posee varios poderes mitocondriales, pero te podras proteger de ellos con tu metabolismo. >>











Cuando dejes el ordenador sonará el telefono: cógelo y dirigete al lugar donde se encuentra Kyle (70). Allí verás un capullo del tamaño de un edificio, a punto de eclosionar. Kyle y tú debéis buscar un catalizador que detenga su evolución. Al lado de esta sala, hay una pequeña habitación de control en la que podrás ojear un poco algunas salas del refugio y donde podrás usar el teléfono. En uno de los controles, activa un elevador en la sala principal (57) de la planta B2, y una puerta en la habitación (53) del nivel B1.

Dirigete al elevador que acabas de activar. Cuando estés abajo Kyle se sofocara más de la cuenta y tendrás que seguir tú solita.

Puerta
Frasco de agua de MP2
Solución de Ringer
Munición 9mm. Hydra
Proteínas

NEO ARK
Tras esta puerta (72), se palanca que hay debajo de la cabeza

Preparate para dar un paseo por un nuevo y revolucionario safari llamado Neo Ark. Dirigete por el camino del sur hasta llegar a una cripta (71) donde hallaras un puzzle. Para resolverlo, tienes que poner las piezas de un mismo color en el sentido que indican las rayas de ese color. Además, tendrás que hacerlo en el orden que aparece en el dibujo que hay al final de la cripta, enfrente de la puerta metalica. Si colocas la fila amarilla, apareceran unas criaturas que te pondrán en ciertos apuros. A cambio, obtendrás un tónico 2. Con la línea azul obtendrás un frasco de agua de MP 2, y si recompones la línea roja, abrirás la puerta metálica.

encuentra una ANMC que, aunque no te atacará, deberás acabar con ella. La forma de matarla es destrozando primero todos los cables que la rodean y después disparando a su cuerpo. Con su muerte, la puerta del camino del norte se abrirá.

Ve por el camino subacuático (73) hasta que llegues al elevador de Eve. Memoriza el monolito que hay al lado y vuelve al túnel subacuático para ir a la torre azteca (74). En la base de ésta, encontrarás un reloj de piedra que tendrás que girar 4 veces. Sube a la pirámide y, según estos dos monolitos, deberás pisar las baldosas de la siguiente forma: 6 azules, 2 blancas, 3 rojas y 5 amarillas. Pulsa la

palanca que hay debajo de la cabeza del dios azteca y así tendrás acceso a la isla (75). Cuando llegues, verás un hueco por el que acceder al sótano. Baja y preparate para enfrentarte a muchas ANMCs acuáticas. Por si fuera poco, después vendrá el papa de éstas para intentar acabar contigo. Si logras exterminar a todas, ganarás un frasco de proteínas y una calavera de cristal del fondo del estanque.

Vuelve a la pirámide azteca (74) y pulsa otra vez la palanca. Regresa al jardín (76) para ver otro monolito diferente y así combinar las baldosas de la piramide azteca de otra forma. En esta ocasión, la formula es: rojo, amarillo, azul. blanco, azul, blanco, rojo, amarillo blanco, azul, amarillo y rojo. Ve ahora al jardín (76), entra por la puerta metálica, sube las escaleras y prepárate para eliminar a otra ANMC inmovil, como la anterior.

REGRESO AL REFUGIO

De regreso al refugio verás en una animación como unos soldados despiertan. Dirigete al ascensor que está enfrente del laboratorio (58) para llegar al nivel B6. Aquí te enfrentarás a una ANMC bastante dura de roer. No dejes de lanzarle



Tómate un descansito e intenta colocar las fichas de este puzzío an el orden correcto. Eh, ¿Qué has oído algo? No sé, quizás...



Tranquilo, porque aunque el manstruo es muy grande (más biel uigantesco), no moverá ni un dedo para aracarte. ¡Fiugu!

granadas, e intenta no darle tiempo para que se recupere. Después te encontrarás con Eve, la niña pequeña que viste antes. Ahora habla con Rupert para informarle de todo lo sucedido usando el teléfono que hay en el cuarto de la chavala. Éste te ordenará que salgas del refugio con la niña. Coge del armario un ordenador portátil y una solución de Ringer y prepárate para salir de ahi corriendo.



Estos soldados complicarán un poco más ta misión. Cómo si no tuyieras bastante

Al hacerlo, aparecerán los soldados de antes lanzado gases venenosos. Eve y tú deberéis escapar mientras que Kyle os cubre de estos soldadoszombies. Recoge de la sala contigua al cuarto de Eve (78) un frasco de proteínas y habla con la niña para que te acompañe al elevador. Avanza despacio para que pueda seguirte sin problemas, pero ten cuidado para que no muera envenenada por el gas.

Al llegar al exterior. Eve escapará. La hallarás más adelante, en el túnel sumergido, secuestrada por №9.

A partir de este momento, te iras encontrando en todos los pasillos con los soldados-zombies. Merece la pena eliminarlos a todos, porque obtendrás items, BPs y mucha experiencia.

Ve al teléfono del laboratorio (59) del refugio para hablar con Rupert. Te



dirá que busques otra salida. Ésta no es otra que el parking subterráneo (69). Una vez en el aparcamiento, recoge la llave del coche y pulsa los botones amarillo y azul del tablero para abrir el portón donde está el Jeep. Usa la llave del coche para arrancarlo y la tarjeta de Bowman para abrir la compuerta del garaje.

Avanza con el coche hasta que se detenga, baja y recorre los pasillos eliminando zombies hasta activar, justo al final del pasillo, la apertura del garaje. En tu escapada, recoge el peluche de Eve que se haya en la moto de N°9.

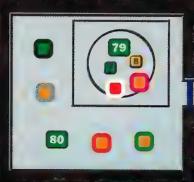
Abre el portón que da al exterior y disfruta de una auténtica batalla.

Desierto Mojave, Nevada

Preparate lo mejor que puedas en la tienda de campaña (79) para afrontar la recta final de tu peligrosa aventura. Allí encontrarás un teléfono, una caja, una solución de Ringer y 4 granadas Airbust. Cuando salgas de la tienda a (80), aparecerá el perro de Douglas y te dará una cápsula de agua de MP 2. Además, obtendrás de Rupert una magnum con 25 balas (tantos regalos no pueden significar nada bueno). Aunque, si fuiste al motel cuando te dijimos para rescatar a Pierce, Rupert no estará aquí.

No olvides recoger la munición de 9mm. Hydra y los cartuchos.

Con todo tu inventario a rebosar.



Puerta

entra en el refugio. Cuando llegues al aparcamiento subterráneo, sonará el telefono. Es el teniente avisándote de que ha habido una orden de retirada. Ignorala y dirigete a la sala donde se encontraba aquella ANMC que estaba evolucionando (70). Dentro, verás cosas que le dejarán atónita.

Cuando salgas de esta sala, dirigete, al nivel B2, a la única sala que te falta: por entrar, la (67), y preparate para pelear contra el peor bicho de todo el juego, la última ANMC, antes de enfrentarte a Eve evolucionada. Esta enorme bestia tiene varios puntos donde dispararla: brazos, piernas, cabeza y cuerpo. Las zonas que te infringiran más daño, son la cabeza y, sobretodo, el cuerpo. Esta última lanzara unos potentes rayos dificiles

de esquivar y que te quitarán en torno a 125 puntos vida. La mejor forma de acabar con ella es no dejar de lanzarle combustiones hasta que se te acabe la energía y, después, atacarla con la amelralladora con el lanzagranadas o con la magnum. De esta manera, no tardarás mucho en acabar con ella.

Una vez derrotada, y casi sin respiro tendrás que enfrentarte a la que antes parecía una niña buena: Eve. Por culpa de la ANMC que acabas de matar, la pobre evolucionara hasta transformarse en una especie de ángel, que intentará matarte por todos los medios.

Intenta evitar su único ataque, las embestidas, apartándote cuando veas que desaparece de tu campo de visión. Por lo demás, atácala con todo lo que tengas para que, finalmente muerda el polvo y esta pesadilla acabe de una vez por todas. Lo mismo que el juego. ¡Felicidades!



¿ Querrá matarte de verdad, o (an soli será una falsa para acabae con Nº92

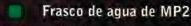


Tanto esfuerzo para evitar que eclosione el capullo para nada! ;Maldición!



Si no quieres acabar chamuscado, intenta

Teléfono



Cartuchos

B Caja 4 airbust



Munición 9mm. Hydra

Solución de Ringer



Munición 9mm. P.B.

AUIND OF THE Parte

Aquí tienes la primera parte de las aventuras de Flint, un pobre chaval que se verá metido en mitad de una guerra entre piratas y hechiceros chiflados. Encontrarás puzzles y poderosos enemigos que intentarán hacerte la vida imposible. Para que puedas hacerles frente, te hemos preparado una completa guía con lo que todo te será mucho más fácil. Suerte y a por ellos.



Un viaje accidentado





Avanza siguiendo las instrucciones que se te indican y coge de paso dos hierbas de sendos cofres. Tras subir las escaleras del fondo del pasillo verás la Strange Key, aunque no le hallarás ninguna utilidad hasta bastante más tarde. Cógela, sal por la puerta y entra en una enorme sala con una palanca y varias salidas, todas ellas cerradas. Quédate con la puerta por la que has

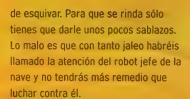


salido, ve hacia la palanca y pégale un buen golpe para desbloquear todas las salidas de la sala. Ahora cruza la puerta que hay al lado de la que usaste para llegar hasta aquí y métete en el cuarto de baño de la nave.

Al poco de entrar oirás un ruidito. No preguntes y sal para tomar cualquier otra salida de la sala. Ya en el exterior elimina al robot que verás y métete por

la siguiente puerta. Baja las escaleras y líbrate del acoso de tres nuevos robots para, además, recibir como recompensa una hierba. Tras eso, cruza la puerta cercana y entra en la primera "sala de descanso" en donde podrás reponerte usando el círculo curativo y guardar la partida mediante el libro. Ahora regresa al exterior y vuelve a la cabina donde conocerás a una variopinta familia de piratas. Tras una "pequeña" trifulca verbal tendrás que luchar contra el cabeza de familia, Zeppo.

Ganar a este rechoncho pirata es muy fácil; sólo tiene dos ataques, unas ondas de choque que lanza a ras del suelo y unos saltos en los que intenta aplastarte que además son muy fáciles





Este enfrentamiento tan sólo te servirá para calentar un poco tus músculos a la espera de retos de mayor envergadura. Obséquiale con algunos espadazos y acaba con los sirvientes que, de vez en cuando, caen de lo alto de la nave. Aunque es fácil derrotarlo, usa las hierbas si lo necesitas.





Haz una visita a los banos que encuentres para obtener en el futuro un combo



Esta llave te será de gran utilidad un poco más adelante.



Tu primer enfrentamiento serio, aunque tan sólo será un ligero aperitivo.

Ilegada a Paco Village





Algunos micos y leñadores harán que tus paseos por los frondosos bosques que rodean Paco Village sean un poco más entretenidos... y peligrosos, claro.



Milagrosamente has sobrevivido a una caída de varios cientos de metros y a la embestida de una gigantesca ballena robotizada (¡ufff!). Tras ser encontrado por un anciano en la playa, despertarás en una cama desconocida para ti. Una vez recuperado de la sorpresa habia con tus salvadores y coge "prestado" el dinero del cerdito rosa que hay junto a la pared. En unos momentos aparecerá Alexia, la que será tu compañera de





aventuras de aquí en adelante. Luego sal de la casa y date un garbeo por el pueblo (si a esto se le puede llamar pueblo). Encontrarás una tienda en la que comprar algunas hierbas con el dinero que, entre otras cosas, podrás conseguir cortando matorrales. Entra en la casa más grande, pero por la puerta que lleva al baño para oír de nuevo otro sonidito como el que escuchaste en la nave. Ve ahora, si



quieres, a salvar la partida en lo alto de la colina y observa como una señora reza a una estatua que luego te será de mucha utilidad.

Ahora regresa a la casa. Descubrirás que Alexia se ha ido al Kindra Forest pensando que tú te habías ido allí, por lo que tendrás que seguirla. El bosque está plagado de monos y leñadores con muy malas pulgas que intentarán ponerte las cosas difíciles. El primer



Y con este van dos. Gracias a tu estudio concienzudo de los urinarios, obtendrás un quante mágico dentro de poco.



grupo de micos custodia un cofre que guarda una útil hierta en su interior. Cruza un puente cercano y repite toda esta operación. Un poco más adelante encontrarás a Prunewell en una zona alta. Para llegar hasta él coge el cajón marrón y úsalo para subir el escalón. Cerca verás un hueco en la arboleda que te llevará a un tipo que necesita ayuda. Dale una hierba y te obsequiará con una brújula muy útil. Vuelve junto a Prunewell y empuja el bloque de piedra que está más lejos de él. Acaba con dos leñadores y usa la plataforma que se ha activado para proseguir.

Reparte "leña" a más hombrecillos y pasa del cofre porque está vacío. Prunewell regresará para darte algunas lecciones. Enfrente de él hay un corredor que oculta un cofre con 100 monedas. Justo a su espalda hay otro pasillo con otro cofre donde hallarás la primera pieza del puzzle. Regresa junto al viejo y empuja los bloques de piedra para poder seguir. Salta sobre el interruptor y luego a la plataforma móvil. Elimina a 4 leñadores y continúa tu camino hasta dar con un círculo curativo. Cruza el puente para entrar en la morada de Finrod y sal por el otro lado. Tras pelear con dos hombrecillos más coge la litierha del cofre y sal del bosque.

Estás en las montañas Sparrowhawk. Alexia te regalará la **pieza** número dos del puzzle (sé educado con la chica y dale las gracias). Si tu salud no está al máximo entra en el tronco del árbol y usa el círculo curativo que encontrarás en el interior. Sigue a Alexia hasta la entrada en el fuselaje de la nave y pasa al interior. Tras una charla pasa a otra zona en la que tendrás que ascender usando las cornisas de las paredes. Por el camino podrás hacerte con un par de **hierbas** en sendos cofres. En lo más alto verás dos salidas; la que está en la izquierda esconde una tercera **hierba**



Aprende a colocar los bloques de madera



Este ser con cara de sapo es el que está detrás de todos tus problemas.



y la de la derecha, un libro de guardado y la salida al exterior. Usa la plataforma móvil para continuar y Flint saltará a una rama para acabar con varios robots de Mephisto. Déjate caer por el hueco del árbol y aterrizarás sobre el círculo curativo de antes. Sal fuera y. tras la escena, prepárate para enfrentarte a...





Quédate con la localización de este tipo de estatuas, sean del color que sean, ya que más adelante obtendrás los artefactos que te nermitirán hacerlas desanarecer





Pandora

Para ser uno de los primeros jefes finales es más difícil de lo que debería. Empezará a correr en círculos alrededor tuyo y cuando dé algunas vueltas efectuará su ataque. Se abalanzará a por ti a gran velocidad por lo que tienes que ser muy rápido con el pad si la quieres esquivar. Cuando falle la embestida, acércate con cuidado y pégala un buen sablazo. Tras cada golpe la gata pegará un salto hasta el punto central del escenario, arrasando todo lo que encuentre en su camino, incluido tú si no te quitas. Tras unos golpes saltará sobre el pilar de una esquina y lanzará unas llamaradas. Ve al lado contrario a donde esté y, cuando salte de nuevo al suelo, esquiva su embestida. Golpéala otra vez y repite la operación hasta que caiga derrotada.







Paco Village destruida



Tras recoger todos los premios que has conseguido por derrotar a la mascota de Mephisto, dirígete de vuelta a Paco Village. Cuando llegues descubrirás que el pueblo ha sido completamente arrasado por un extraño tanque con bandera pirata. Todos los aldeanos te echarán la culpa de que haya ocurrido semejante catástrofe, por lo que no recibirás mucha ayuda de su parte. Entra en la casa de las dos puertas (la del baño) y habla con la anciana del fondo. Sal y busca en la colina un cofre con la pieza 3 del puzzle. Ahora puede ser un buen momento para conocer a Jeena. Busca una estatua suya en la ladera de la colina y salta sobre ella tras rezar. Serás llevado ante la presencia de Jeena y su aprendiz. El guerrero legendario te informará de que para obtener nuevos combos de combate debes entregarle piezas de puzzle como las que has estado recogiendo hasta ahora. Entrégale las 3 que tienes y habla con el aprendiz. Éste te enseñará orgulloso un ataque inventado por él mismo. Te dirá que si quieres que te lo enseñe deperás informarle de los tipos de cuarto de baño de la región. Para eso has entrado en los dos baños con los que te has



topado hasta ahora, pero aún te falta encontrar y "visitar" un tercero.

Abandona esta "dimensión" y, una vez en el pueblo, sal para dirigirte a Tortuga Beach. Ya en el camino acaba con el molesto pájaro y coge una hierba del cofre. Usa los bloques para continuar y acaba con otros dos pajarracos. Rompe todas las estatuas que hay sobre las plataformas hasta llegar a una zona con hierba. Allí encontrarás otro de esos tótems, sólo que esta vez esconde 100 monedas. Pasa a la siguiente sección. A tu lado hay una muralla de madera con un bloque de piedra encima y, enfrente de ti, un par de estatuas amarillas que bloquean el paso. En ese momento caerá una piedra que deberás usar para romper dichas estatuas y continuar. Acaba con la fauna de los alrededores y ve hacia el Norte, salta unos pinchos y cogerás una hierba. Ahora ve hacia el Sur y, cerca de la



muralla, verás una edificación con una **hoguera** en un rincón. Cógela, vete hacia la muralla, ponte junto al bloque de piedra y lanza la hoguera hacia la bomba que tiene encima. Ahora podrás pasar y coger **la pieza 4** del puzzle.

Tras eso, ve de nuevo hacia el Norte y verás dos estatuas. Si rompes la gris descubrirás un interruptor que hará caer una tinaja. Con ella podrás romper todas las estatuas de color azul que te encuentres, como por ejemplo la que sostiene el cofre y las que impiden el paso hacia el Oeste. Utiliza el círculo curativo y pasa a la siguiente zona.

Cuando llegues a ella busca en los alrededores una hierba y luego vete hacia el norte. Una vez allí salta de bloque en bloque hasta llegar a un interruptor que hará que se ponga en movimiento una plataforma. Usándola accederás a una zona vigilada por tres tortugas (¿no son demasiado rápidas



Utiliza la piedra que caerá del cielo para destruir las dos estatuas amarillas y poder continuar así tu camino.



para ser tortugas?). Cuando acabes con las tres el muro bajará permitiéndote pasar a la siguiente zona. Ya en ella coge del cofre **200 monedas** y tira con un barrido la pared que verás un poco más adelante. Tras eso acaba con los dos pájaros y observa anonadado la escena de los patos. busca a Alexia y cuando la encuentres podrás entrar en Toroledo.



Paco Village ha sido totalmente reducida a escombros y lo malo es que sus habitantes creen que ha sido culpa tuya.



Quédate con el careto de ese trío de patos porque no será la última vez que los yeas dando un tranquilo paseo.



El aprendiz de Jeena te recompensará con un nuevo golpe, bastante útil cuando te encuentras rodeado de enemigos.







0

Toros y tanques



Nada más llegar descansa en la posada (primer edificio del pueblo) para curar tus heridas. En la segunda planta hay un servicio por el que puedes llegar al tejado (y de paso estudiar para luego contárselo al aprendiz). Desde éste te será posible colarte en la casa contigua y hacerte con la pieza 5. Una vez allí observa a las chavalas y baja a la planta inferior para salir al exterior. Justo en el edificio de enfrente podrás cambiar la Strange Key que encontraste en la aeronave por una Hand-carved Cow. Así mismo, tras la puerta que hay junto a la entrada de este edificio, encontrarás una útil botella de tónico.

Ahora ve a la parte de atrás de la posada y cruza la puerta para hacerte sin ningún problema con la pieza **número 6** del puzzle.

Va que estás en un pueblo tan turístico como Toroledo no te irás sin ver el mejor espectáculo de toros de toda la región ¿verdad? Detrás de la



Cada vez que obtengas un nuevo combo, podrás practicarlo con el muñeco que hay en la guarida de Jeena.



No será la última vez que tendrás que hacer de cebo para poder obtener un ítem, en principio, inalcanzable.



posada está la entrada a la plaza de toros. Para tu sorpresa aquí te encontrarás con la surrealista familia pirata de la aeronave. Tras una bronca monumental, rodea la plaza, hacia el Este, y cruza una puerta a otra zona. Junto a la casa hay una estatua de Jeena que te permitirá presentarte ante él. Entrégale las otras 3 piezas y te enseñará tu primer combo de ataque. Luego habla con el aprendiz para contarle todo lo que has visto en cuestión de retretes y te lo agradecerá entregándote el Gauntlet. Con este artefacto podrás realizar el ataque Sunburst. Abandona esta dimensión y cerca de la estatua encontrarás el cofre con la pieza 7. Explora la zona si quieres y vuelve a al pueblo. Avanza hacia el Norte y, tras cruzar el puente, serás testigo de una graciosa "escena" entre un tal Pierre y su mujer. Cuando el hombre se vaya síguele a la plaza de toros y habla con él, luego ve a su casa y, tras convencer a su mujer, pasa por la puerta que lleva a Mithra Valley.

Aquí encontrarás a la familia pirata y el artefacto que destruyó Paco Village. Entra dentro de esa monstruosidad y sube por las escaleras que hay en la pared, Salva la partida, cura tus heridas y baja a la zona anterior. Enfrente de las ruedas dentadas hay una palanca que debes golpear saltando. Sube hasta esa zona por los escalones que hay junto a la maquinaría y golpea de nuevo la palanca, pero esta vez desde su misma altura. Pasa por la puerta que se ha abierto y hazte con una **llave**. Sal y acciona la palanca de nuevo. Cruza la puerta que hay al lado del torniquete y



Aprovecha mientras las chicas se ponen guapas para llevarte la pieza del cofre.



salta sobre el interruptor que tienes a tu alcance. Con esto conseguirás que el torniquete se mueva del todo dejándote el camino libre hacia la octava pieza del puzzle. Salta ahora sobre el otro interruptor y vuelve a la sala donde encontraste la última llave. Presiona un nuevo interruptor y cruza la puerta que se ha abierto cerca. Verás que un enorme bloque te corta el paso. Coge la hoguera cercana y lánzala a la bomba que hay encima del pedrusco para convertirla en virutas. Tras esc, baja la escalera, acaba con los dos tipos con lanzallamas y sube por la otra escalera. En la siguiente área te encontrarás con otros dos tipos, un bloque de piedra con un baúl encima y otras escaleras. Sube éstas últimas y coge la annua que hay junto a la pared. Baja con ella, déjala cerca del bloque y haz cue uno de los robots con lanzallamas prenda fuego a la mecha para hacerte con el contenido del baúl: la novena pieza.



Tranquilo, éste será el último cuarto de baño que tendrás que visitar.



Cruza la puerta que hay junto a ese cofre y, tras la escena, coge la ilave. Sal, sube las escaleras y pasa por la otra puerta de esta estancia. Desciende junto a los tres robots-ciudadanos. habla con ellos si quieres y sube por otras escaleras. Estás en una estancia con una plataforma-elevador inoperativa y una pasarela. Antes de cruzar ésta última, usa el círculo curativo. Tendrás que subir por las escalerillas y hacer un poco de ejercicio, ya que unas dañinas bolas rodarán hacia ti. En el otro extremo de la rampa hay un interruptor que hará que el elevador se active.





Regresa a

él y úsalo



ascender. En esta planta encontrarás otros dos elevadores custodiados por dos perros. Elimínalos y se activará el situado al Oeste. Sube en él y verás como la princesa Alexia abandona, sin motivo aparente, la llave de un cofre. Al llegar arriba coge la hierba del cofre y acciona el interruptor para abrir una puerta en otro lugar. Ahora baja y usa esta vez el elevador del Este. De esta manera encontrarás otro ascensor y una pasarela por la que todavía no debes pasar. Sigue subiendo y elimina a otro perro antes de hacerte con las 100 monedas del cofre. Cruza ahora la pasarela que hay junto a este último

y, cuando estés en la rampa
de las bolas, ve a la
izquierda para
bajar por unas
escaleras.
Déjate caer al
nivel inferior
desde ese
extremo para
hacerte con la Ilave
que dejó atrás tu
compañera.
Retrocede
ahora un
poco



hasta la pasarela que te dijimos antes que no cruzases. Hazlo ahora para dar con la puerta en la que usar esa llave.

Saldrás a otra zona con rampas y bolas. Ve a la derecha, a una pasarela que conduce a una estancia con un par de robots, elevadores y cofres. Monta en el ascersor del Este y cruza otra tarima. A tu derecha podrás ver el interruptor al que tienes que llegar para abrir una puerta. Tírate al nivel • inferior y ve hacia dicha puerta. Usa como ya sabes la hoguera para encender la bomba y así conseguir el contenido del cofre que hay sobre el bloque. Con otra llave en tu poder regresa a la estancia de los elevadores. Toma esta vez el del Oeste y continúa hasta llegar a otra zona de rampas. Dirígete a la escalera de la izquierda y luego cruza la pasarela de la derecha.

En esta sala debes pulsar el interruptor que hay al Este para que un bloque se levante temporalmente. Ahora tendrás que ir a toda pastilla hasta ese bloque por el camino del sur saltando los obstáculos que han colocado en medio. Usa la bomba y la hoguera de la forma que ya sabes para poner a tu alcance el interruptor y sube por la escalera ahora despejada. Encontrarás un cofre con un tónico y dos robots en el piso superior. ¡Ojo! Por muchas ganas que tengas, tienes que controlar tu deseo irrefrenable de convertirlos en chatarra, ya que debes "conducirlos" a dos de los tres agujeros que hay en el suelo para que los interruptores queden pulsados. Cuando estén, salta tú sobre el tercer agujero y podrás seguir subiendo. Escala la torre mediante las



plataformas y acciona otro interruptor. Coge del baúl algo de **efectivo** y sube al último nivel. Tras salvar la partida (hazlo, es lo mejor) y curar tus heridas, acciona el interruptor, sube por las escaleras y prepárete para hacer un poco de Indiana Jones.

La perspectiva cambiará y Flint empezará a correr como un loco. Detrás llevas, pisándote los talones, al enorme toro que has visto en la animación, pero enroscado sobre si mismo formando una enorme bola. Corre huyendo de él a la vez que recoges ítems y saltas obstáculos. Para evitar que el toro te alcance, pasa sobre los "lanzadores" del suelo y conseguir así algo de velocidad extra durante unos instantes. Cuando acabe la carrerita tendrás que medirte cara a cara con el "pedaso bisho". (Mutox).

Cuando le derrotes el pobre animal saldrá huyendo, momento que debes aprovechar para coger el **Big Life Crest** del cofre y algunas **moneditas**, antes de emprender el viaje de regreso a la ciudad de Toroledo.



No desesperes. Ten paciencia ya que tendrás que esquivar este tipo de bolas unas cuantas veces en esta zona.



Corre, corre. Esquiva los muros y activa las trampas para que Mutox no te dé caza en este descenso al estilo Indiana.



Mutox, el toro

Este toro aficionado al boxeo empezará a lanzarte derechazos directos al careto. Si te mantienes alejado de él sin parar de correr no tendrás ningún



problema en esquivar sus golpes. Cuando se canse de darle puñetazos al aire te lanzará un pedrusco de considerable tamaño. Usa a tu favor los rebotes de la piedra en las paredes para dirigirla hacia tu enemigo y dejarlo por unos momentos K.O. Aprovecha esos segundos para atizarle con fuerza y repite la operación. Cuando haya recibido algunos espadazos de tu parte cambiará ligeramente de táctica. Los puñetazos serán algo más rápidos y en lugar de usar una piedra se abalanzará sobre ti rodando. Esquívale tres o cuatro veces y, cuando se pare para recuperarse del mareo, enséñale de cerca el filo de tu espada un par de veces y luego sal corriendo. Repite la táctica hasta derrotarle, pero ten en cuenta que aguantará bastante.





Centro de "reclutamiento"







Pierre es un cabezota que hará que las cosas empeoren todavía más. Siguele para evitar que haga alguna tontería.

Ve hacia Toroledo y cuando liegues a la casa de Pierre su mujer te informará de que se ha ido a la Howling Cave. Da media vuelta y en el mapa se abrirá el camino hacia dicha cueva.

Allí encontrarás al loco de Pierre y a su hija. Sube a la plataforma móvil y sigue el camino que tomó Pierre. En esta habitación hay dos palancas, dos hogueras y una bomba. Para poner la plataforma elevadora en marcha has de accionar las dos palancas a la vez. Para ello coge la bomba y ponla junto a



Coloca esta bomba junto a una de las palancas para lograr que la plataforma baje hasta quedar a tu alcance.



Caerás al exterior de la mansión por este tubo como si fueses basura. Reponte y



una de ellas, luego lánzale una hoguera para encender la mecha y golpea con la espada la otra palanca en el momento que haga explosión. Antes de subir coge algunas hogueras y lánzalas a las torres vegetales que hay en uno de los lados y que te impiden llegar hasta la **décima pieza**. Ahora sí, sube a la plataforma y abandona la estancia por la otra puerta. Desde el mapa podrás llegar sin problemas a Deadeye's Zach's, una caseta en la que puedes jugar a los dardos tantas veces como dardos tengas. Al acertar en la diana irás ganando una serie de puntos con los que podrás comprar diversos ítems, si bien es cierto que los interesantes requieren una cantidad importante.

Sal de ahí y vuelve a la cueva donde encontrarás de nuevo a Pierre, aunque un poco malhumorado. Cuando deje de lanzarte piedras, amontónalas y síguele para llegar hasta Dun Webb. Entra en la mansión sin esperar cola y luego sube por las escaleras que hay en la pared, junto a la entrada. Una vez en el piso superior, antes de entrar por la puerta que estás viendo, ve hasta el final de ese pasillo para conseguir un tónico. Ahora pasa por esa puerta y estarás en la terraza. Cruza la primera puerta que veas y llegarás a una sala con un libro de guardado, un cofre y otra puerta. Salta el hueco que te separa del baúl y hazte con la pieza nº 11. Atraviesa ahora la otra puerta de esa estancia y contempla la escena (tranquilo, ya abrirás ese cofre). Tras eso sal de ahí, vuelve al balcón, sigue hacia la derecha y, poco después de una segunda puerta, hallarás una himita. Cruza ahora esa

segunda puerta y accederás a una sala llena de cintas de transporte y cofres. Registralos todos y hallarás 1 hierba, 5 dardos, un tónico y la pieza 12 del puzzle. Abandona la estancia por el agujero de la pared y caerás fuera de la mansión. Evita los pedruscos que caen y ten cuidado con las "pulgas" robot. Sube rápido por la cuesta y, después de las escaleras, entra por la primera puerta. Serás testigo del proceso con el transforman a la gente en esclavos robot, en este caso le toca a Pierre, y del rapto de Alexia. Cuando puedas, baja y "finiquita" a todos los enemigos para que se abra una puerta por la que debes salir. En la siguiente estancia debes activar 4 interruptores, evitando las trampas que las protegen. Evita también acercarte a los portales, ya que si te absorben te mandarán al exterior de la mansión. Coge las dos hierbas de los cofres y vete por la puerta que se ha abierto.

De nuevo en el hall cruza la puerta Norte y verás el bloque de piedra de antes con el baúl gris encima. Haz que los robots lanza-bombas tiren una junto al bloque para romperlo y eliminalos. Dentro del cofre está el Pixie Ring, que te permitirá flotar y lanzar bolas de energía. Regresa a la zona exterior, donde las bolas y las pulgas, y entra







Al final, el pobre Pierre se dará cuenta de demasiado tarde. Esto clama venganza



segunda puerta tras subir las escaleras para coger la pieza nº 13.

Vuelve a la entrada y dispara una bola de energía al objeto verde del rincón. Esto hará que la barrera de al lado baje y puedas así llegar hasta el elevador del fondo. Desciende y verás varias puertas. Cruza la de la zona inferior a los túneles de la mina, y mata a los dos lacayos de Mephisto.



Telarañas en casa de la felicidad



Continúa hasta salir a otra estancia donde te esperan Alexia y su captor, que "amablemente" te dejará con tres de sus siervos. Aniquita a estos seres y un interruptor quedará a tu alcance. Si lo pulsas harás que se abra tanto la puerta de esa sala como otra en la zona del elevador. Dirígete hacia allí y cruza dicha puerta para acabar, antes de nada, con otros dos robots. Un poco más adelante verás una estatua que escupe fuego y, a su lado, una antorcha. Dispara una bola de energía con el anillo a la estatua y ésta girará 90º hasta encender la antorcha. Sigue hacia delante y verás otra estatua similar, sólo que ésta lanza bolas de fuego que te seguirán. Avanza por el túnel hasta que veas una segunda antorcha en un rincón bastante alejado. Tu misión es hacer de cebo para la bola de fuego y hacer así que te siga hasta la antorcha. Para ello, dispara a la estatua tres veces (para que quede mirándote) y ve con mucho cuidado repitiendo esta



Haz que te siga esa bola de fuego hasta



A veces descubrirás algunos cofres que quedan fuera de tu alcance. No te pongas





operación cada vez que pierdas la bola. Cuando lo consigas descubrirás un nuevo interruptor y al pulsarlo abrirás otra puerta en la sala del elevador.

Ve hacia ella y llegarás a otra zona de túneles. Explora el área y verás un baúl (con una hierba), una antorcha y, en el otro extremo, una estatua lanzafuego. Tendrás que repetir la acción de antes y guiar la bola hasta la antorcha. Esto hará que la estatua desaparezca y puedas continuar arrojándote por el hueco que deje libre. Entra en la zona Sur y coge del cofre una hierba tras librarte de un enemigo. Salta a la plataforma móvil y llegarás hasta un barril que lanza chorros de fuego. Cógelo y avanza hacia el Este, matando algunas pulgas, hasta llegar a unas torres vegetales. Usa el barril para achicharrarlas y sigue avanzando hasta que llegues a otro interruptor. Éste, como los demás, abrirá una puerta cerca del ascensor.

Crúzala y te verás atrapado con un montón de pulgas. Acaba con todas ellas y podrás continuar tu camino hacia el penúltimo interruptor. Con la única puerta que faltaba ya abierta, podrás llegar al último interruptor. Acciónalo, sube las escaleras y coge la pieza 14 del puzzie.

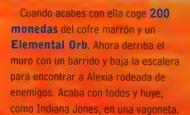
Ve hacia el libro de salvado, guarda la partida y sique adelante montando en el elevador. Cruza el portón y cuando veas un círculo curativo y una estatua verde dispara a ésta para que caigan dos cofres cor una hierba y un tónico, señal de que no te espera nada bueno. Así es, prepárate para enfrentarte a la



Sacerdotisa Arácnida

Lucharás contra ella en un elevador mientras desciende. Este bicho dispone de varios ataques para mermar tu energía, por lo que debes estar atento a tus reservas de hierbas y tónicos. Empleará tanto sus patas como unos proyectiles para sacudirte de lo lindo, mientras manda a arañas más pequeñas a por ti. A

esto hay que unir una molesta telaraña que lanzará para ralentizar tus movimientos. Usa los proyectiles del anillo para paralizar a las arañitas y el ataque con carrera para hacer morder el polvo al gran arácnido. Ten cuidado con no caerte fuera del ascensor, sobre todo al desaparecer la barandilla. A pesar de su aspecto, es más fácil que los jefes de final de fase con los que ya te has enfrentado. Suerte y a por ella.





podrás superar tu aracnofobia de golpe.





En esta carrera hacia el exterior deberás evitar a los robots que atacan por ambos lados y los obstáculos (piedras y bolas de pinchos). Cuando llegues al final estarás en Yagin Habour. tu lugar de partida hacia la misteriosa ciudad pirata de Puerto Medusa.



llegar al puerto y zarpar con los piratas.



Puerto Medusa





Aquí no hay mucho que explorar por lo que puedes ir directamente hacia la taberna, que hace también las veces de hostal. Antes de entrar, en su exterior, hay un tipo en un rincón que te cambiará el souvenir que te trajiste de Toroledo por un martillo que, de momento, no te servirá de nada. Ahora sí, entra en la posada y allí podrás salvar la partida. Baja las escaleras y habla con Alexia para que te explique un plan con el que llegar a la ciudad de Puerto Medusa, aunque no saldrá del todo bien (disfruta con la escena).

Con Flint en el barco debes recoger todas las **cajas** desperdigadas por la cubierta y llevarlas a la zona delantera de la misma (o a proa, como dirían los entendidos).

Estás, por fin, en Puerto Medusa, el hogar de los piratas y Lady Milena. Bien, acércate a uno de los muelles para ver otra vez al trío de patos dando un paseíto. Ahora dirígete a la posada y



sube a tu habitación por las escaleras, salva si quieres y sigue hasta el ático usando la escalera de la pared. Arriba escucha lo que tiene que decirte el pirata regordete y, cuando se vaya, busca una zona del suelo deteriorada. Ponte encima y caerás a una habitación a la que antes no tenías acceso. Dentro encontrarás a un robot que te dirá que Mephisto viene hacia Puerto Medusa. Ahora abandona la casa y entra en la tienda de ítems, donde podrás comprar la Broad Sword y un Small Life Chest. Cruza la otra puerta, habla con la niña y róbale sus ahorros (seguro que ella no los necesita). Sigue hasta la siguiente sala y habla con el herrero. Te propondrá un trato: si tu le llevas Eff Steel, Dwarf Stone y Vita Stone, te fabricará un escudo super resistente (el Valar Shield). Olvida de momento el asunto y sal para ir al faro en el muelle. Allí, Flint dirá a un pirata que Mephisto va visitarle y, asustado, dará la alarma.

Ve ahora a la posada y paga una habitación. Cuando despiertes, ve a la taberna y allí, tras hablar con el camarero, tendrás la oportunidad de contemplar una faceta hasta ahora desconocida de Alexia. Cuando el espectáculo acabe, Alexia tendrá que sacarte las castañas del fuego. Ve ahora a la posada y entra por la puerta que hay detrás del dueño. Aquí podrás reirte un poco si examinas las fotos de las chicas que hay en la pared. Ahora sal y regresa a la taberna, sube las escaleras y cruza un par de puertas. Cuando estés fuera, entra en la caseta y te enfrentarás a la primera prueba para conseguir la Gold Badge, o lo que es lo mismo, el acceso a la mansión de Milena. Amontona los barriles y cajones entre las dos plataformas que hay en la pared, en lo alto. Después salta a la primera y de ahí a la torre que has formado para llegar de una salto con carrera a la pieza nº 15. Baja y cruza la puerta hacia otra caseta. Aquí te esperan ciertas pruebas de

habilidad. Esquiva las trampas y coge del primer baúl una hierba. No corras hacia el segundo porque contiene una bola de fuego que se abalanzará sobre ti. Pasa a la siguiente sección donde encontrarás un pasillo lleno de hojas metálicas que se abren y se cierran. Al final puedes ver una plataforma elevada con un cofre gris. Tendrás que ir saltando sobre las hojas y manteniéndote en el aire



Como no tienes billete para viajar en este barco, tendrás que ganártelo con el sudor de tu frente. Empieza a cargar cajas.



Examina la foto de la pared si quieres reirte un poco. Desde luego, la aventura no está escasa de situaciones graciosas.

éstas se retiren. Así conseguirás otra pieza, la nº 16. Sigue adelante y sube una pequeña rampa para encontrarte de frente con un baúl escupe-fuego. Tienes que hacer que esa bola de fuego llegue hasta la antorcha que hay encima de ti. Luego sigue saltando el abismo y coge de un cofre 200 monedas. Repite esta misma operación con la siguiente antorcha y sigue avanzando hacia la mansión. Ten cuidado cuando esquives las tinaras que se abalancen sobre ti, para no caerte al abismo. Una

vez hayas logrado superar esta última prueba conseguirás tu Gold Badge y será el momento de entrar, sin más dilación, en la mansión de Lady

Esa mujer de azul es una estafadora que se dedica a engañar a los pobres pardillos que confian ciegamente en sus dotes adivinadoras.









0

La mansión de Lady Morena



Llegarás a los jardines tras subir unas escaleras. Examina el entorno y busca la entrada al pasaje subterráneo. Salva la partida, coge el tónico del baúl, tírate por el hueco del suelo y mueve el pad hacia el noroeste para caer sobre una pasarela. Pasa por la puerta, acaba con los bichos del pasillo y caerá un cofre con la pieza nº 17. Ahora déjate caer por el agujero de antes y corre hacia la puerta norte, acabando con todo bicho viviente y esquivando las trampas. En la siguiente sala hay una palanca que hará aparecer una plataforma de color gris. Sube a ella y ve saltando a las que son del mismo color para llegar a la puerta de arriba del todo. Sigue por el pasillo y quedarás atrapado con un montón de bichos. Elimínalos y podrás continuar hasta otro corredor con un libro y un círculo curativo. Avanza por el pasillo evitando los obstáculos y recoge un elixir del cofre. Prepárate, porque toca pelear contra otro bicharraco:



Los bloques verdes responderán de distintas formas a los impactos de las bolas de energía del Pixie Ring.



No sabemos que te parece a ti, pero esto no suele ser una tortura demasiado común. En fin ellos cabrán





Kinokodile

Este tremendo cocodrilo intentará que seas su aperitivo antes de la cena. Esquiva sus embates y, cuando lo tengas a tu alcance, dale un sablazo en el costado, justo debajo de la seta que lleva adosada a la espalda. Con cada golpe el reptil dejará escapar unas bolas de gas venenoso que debes esquivar a toda costa. Vigila tu nivel de energía para no llevarte una desagradable sorpresa y con un poco de esfuerzo conseguirás que te deje en paz.



Coge el dinero y el Big Life Crest y monta en la plataforma. Salta para pasar por la puerta que hay arriba del todo y ve hacia el bloque verde. Dispárale con tu anillo y empezará a botar hacia arriba. Súbete en él para alcanzar una palanca que, al ser golpeada, abrirá al lado una salida al jarcín de Milena (aunque sólo te servirá de atajo). Vuelve a la plataforma elevadora y baja a la puerta del nivel inferior. Cruza la puerta, acaba con todos los bichos y ve hacia el sur al llegar a las estatuas azules. En la siguiente estancia, salta primero a la puerta que hay al lado de donde estás para coger la pieza 18. Ahora vuelve atrás y déjate caer a la zona inferior Acaba con los enemigos



No te preocupes por el pirata del medio. El tipo de tortura que se practica en esta isla de piratas es bastante inofensiva.



que haya y una plataforma móvil se pondrá en marcha en un rincón. Sube a ella y salta cuando llegue arriba. Avanza por las plataformas, teniendo cuidado con las rocas que caen, hasta llegar al otro lado de la sala. Antes de subir en el pequeño elevador hacia la siguiente sala coge un elixir de un cofre. Elimina a los bichos de esta mazmorra y la plataforma central se pondrá en movimiento. Sube a ella y salta hasta estar junto a un bloque verde como el de antes. Dispárale con tuanillo una bola de energía y pegará un pequeño bote, pero suficiente para llegar hasta la pasarela de la derecha (coge antes del cofre la Loriens nuts). Repite la misma acción hasta llegar a la cima para coger 200 monedas y salir por otra puerta a la mansión de Milena.

Observa el curioso castigo al que están sometiendo al pirata en la sala de torturas y sal por la otra puerta. En esta sala habla con el tipo que está limpiando la chimenea antes de seguir adelante. Sal de ahí y ve a las habitaciones del fondo. En una sala hay una sirvienta de Milena y en la otra una fan de Flint. Preguntale lo que necesites saber de la casa. Vuelve con el pirata de la chimenea y habia con él. Te pedirá que hables con la sirvienta, hazlo. Y ella te dirá que el pirata debe ir en persona, así que vuelve con él y díselo. Con esto conseguirás que se retire de la chimenea y puedas, al fin, bajar por ella.



El tipo misterioso de la capa que acaba de patear el trasero de Flint acabará siendo muy importante ya que es...



Pasa de los piratas que buscan a uno de los suyos y sal de la habitación. Como no te dejan subir por la escalera sigue por la puerta del fondo, a la cocina. Allí verás un interruptor que al accionarlo hará que desaparezca una tapa en el suelo. Baja si quieres para comprobar que es un atajo a las mazmorras. Sube de nuevo y sal por la otra puerta de la cocina. En este salón hay un un portón y una chimenea. No hagas caso al portón porque no conduce a ningún sitio y entra en la chimenea. Aquí verás a un pirata que se está escondiendo de los demás. Él te dará todo el dinero que tiene con tal de que no le descubras, pero no te queda más remedio que hacerlo porque necesitas subir por la escalera que él bloquea. Sal al salón y habla con algún pirata para que lo saqueri de ahí. Sube las escaleras ahora y ve a la habitación del fondo. Cruza la puerta, salva, sal al balcón y ve hasta el extremo derecho para hacerte con pieza 19 de un cofre que apenas se ve. Luego, sube por la enredadera hasta la azotea, ve a la derecha y déjate caer por el agujero del suelo. Mira como "pegan" a Flint y ve a la posada para encontrarte con Alexia. Cuando lleguen los lacayos de Mephisto acaba con ellos, aunque no podrás evitar que os capturen. Al final, Mephisto se irá con Alexia y Flint sobrevivirá por poquito.



GUÍAS TOTALES

para tus juegos favoritos

Gex: Deep Cover Gecko

Jedi Power Battles

F1 2000

A Sangre Fria

Hard Edge

Heart of Darkness

FIFA 2000

Darkstalkers 3

Medievil 2

Wild Arms

Colin McRae

Grandia

Axterix

Jungla de Cristal 2







Y además: ASTERIX • HEART OF DARKNESS
• DARKSTALKERS 3 • HARD EDGE •
Soluciones completas para tus juegos favoritos

Soluciones Completas para los 14 mejores juegos del momento.

A LA VENTA EL 8 DE SEPTIEMBRE

FORMULA ONE 2000

Sony busca su puesto en la parrilla de salida



a competencia entre compañías siempre conlleva una gran ventaja para nosotros, los usuarios finales. El hecho de que tres de los grandes como son Sony, Ubi y Electronic Arts, se hayan enfrascado en un "pique" para ver cual de ellas hace el mejor juego de Fórmula 1, solo puede significar una cosa: es seguro que vamos a disfrutar de lo lindo.

El título de Sony, que es el que nos ocupa, cuenta con todas las escuderías oficiales y los pilotos reales de la temporada en curso, un curioso modo llamado "videojuego", la opción para dos jugadores y el inevitable campeonato por el título de campeón mundial de Fórmula 1.

Entrando de lleno en el apartado gráfico, comprobamos que es el mejor que se ha visto hasta ahora en toda la serie, y nos encontramos con una realización técnica al más alto nivel con un tratamiento fantástico de las texturas y del entorno poligonal, que ofrece una solidez asombrosa, libre de



Antes de la carrera tenemos un "trivial" para





Si se te da un poco mal derrotar a la máquina, siempre puedes darle "una paliza" a un amigo.



cualquier tipo de parpadeo. El equipo de programación Studio 33 ha desarrollado también un comportamiento muy acertado del vehículo, aunque en algún momento da la impresión de que el coche flota un poco sobre la pista.

Este juego apuesta más que el de EA por un formato arcade antes que por la simulación pura y dura, y eso es algo que se deja notar desde las primeras partidas, en las que podremos recorrer los circuitos sin salirnos, aún cuando no los tengamos memorizados. Tan sólo hace falta controlar con algo de acierto el sistema de frenada.

La sensación de velocidad que nos



¿Quieres notar algo parecido a lo que sienten





Si memorizas los circuitos podrás conseguir la "Pole Position" y encumbrar a nuestros pilotos.



transmite este Formula One 2000 es asombrosa, y consigue crear adicción desde el primer momento. Para mejorar el rendimiento en este apartado, no faltan los reglajes del bólido, aunque sí nos ha parecido que éstos resultan escasos. También se hecha en falta más variables en plena carrera.

El punto flaco del compacto viene de la mano de los comentaristas, que emiten frases sueltas, sin cohesión y faltas de sentido en muchas ocasiones.

En definitiva, estamos ante un título que deja de lado la simulación pura y dura, por lo cual no es recomendable para aquellos jugones que necesiten saberlo todo sobre la telemetría de su coche. Para el resto de los mortales, seguro que consigue mantenernos enganchados muchas horas al televisor. Es menos completo que el de Ubi y EA, pero mucho más jugable.



ESCUDERÍAS Y PILOTOS

El juego cuenta con todas las escuderías que conforman el campeonato mundial del presente año, así como con los pilotos oficiales encargados de llevar estos coches a la victoria. No faltan tampoco los circuitos circuitos reales, lo que nos transportará a las fatales horquillas de Montecarlo o los cambios de rasante de Interlagos en Brasil. Aunque este realismo está presente en el juego de EA Sports, el juego de Ubi sólo cuenta con la temporada 99







El modo batalla nos permite enfrentarnos a un oponente humano que hay que encontrar con un sencillo radar para destrozar su coche.



WACKY RACES

Unos autos locos bastante "lights"

uy grande era la expectativa que había en la redacción por ver lo que daba de si este título. No en vano nos hemos criado siguiendo las aventuras de esta pandilla a través de la fantástica serie de dibujos animados.

Nada más introducir el compacto, nos encontramos con cinco grandes escenarios que conforman un total de veinte pistas y que son los testigos de las carreras de Pierre Nodoyuna, Penélope Glamour o Pedro Bello. Pero empezamos a hacer memoria y descubrimos que: ¡No se han incluido el Alambique veloz, ni el Autoconvertible del Dr. Locovich! Una lastima.

El concepto original de la serie, sí que se ha respetado, y se han desperdigado ítems en medio de los circuitos que reproducen perfectamente las artimañas que manejan estos chalados para impedir la victoria del resto de corredores. Lamentablemente los circuitos en si, aunque presentan un gran colorido, están bastante despoblados de elementos que le aporten algo de gracia. Pero lo peor viene después a la hora de competir por la honrosa victoria, y es que el control

de nuestro bólido se hace insufrible con continuos bandazos de un lado a otro de la pantalla debido a una exagerada sensibilidad. A esto hay que añadirle que las animaciones y movimientos presentan una brusquedad alarmante.

Solamente el carisma de los personajes y de los vehículos, con el Compact Pussycat a la cabeza, salvan de la hecatombe a un título del que francamente, esperábamos mucho más.





RAMPAGE THROUGH TIME

Un nuevo Rampage con poco que ofrecer

a mayor innovación que encontramos en este nuevo Rampage respecto a su antecesor es la inclusión del modo de juego "challenge", en el que podemos acceder a 20 minijuegos distintos con todo el sabor de las máquinas arcade de los años ochenta, como clásicos del calibre de Pac-Man o Asteroids. El resultado es que estos Bonus son el plato fuerte del CD, superando incluso al mismo juego, lo cual dice muy poco a favor de este título de Midway.



El juego cuenta con sesenta escenarios que incluyen todos los aparecidos en la saga.

Los gráficos que conforman los personajes siguen siendo básicos sprites sin mayores aderezos, con muy poca cantidad de frames en animaciones, lo que quiere decir que solamente veremos a los monstruos realizar un máximo de ocho o nueve posturas diferentes. Tampoco ayuda nada el mal control con el que contamos para desplazar a nuestro bichejo, y llega a ser desesperante la pobre IA de las otras bestias rivales, que hacen muy difícil el desarrollo



Tres bestias a elegir, a cada cual más "destroyer". Lo malo es que no son muy listas.

normal del juego al entorpecerlo constantemente en lugar de cedicarse a romperlo todo, que es lo suyo.

Through Time sólo aporta para la diversión la opción para tres jugadores simultáneos y los minijuegos, aunque creemos que es una lástima que todo el potencial del título se haya basado en este aspecto. Y es que al final se queda a medio camino de ser un "remake" de clásicos o una nueva versión de uno de ellos.



Si hay algo por lo que merezca la pena adquirir este compacto, son los minijuegos.









En los niveles de entrenamiento se nos explicarán los compleios controles.



Podemos jugar desde una vista interna que aumenta la sensación de simulación.



STAR TREK INVASION

La última frontera

tar Trek es algo más que una serie de televisión y gracias a su carisma se ha convertido en una obsesión para amantes de las ciencia ficción de todo el mundo que ha contagiado al cine, a la literatura y, como no, a los videojuegos, aunque especialmente en el mundo del PC. Pues bien, para su aterrizaje en PlayStation el emblemático Enterprise ha elegido el enfoque de un shoot'em up, aunque vestido con las galas de un simulador, lo que nos va a permitir disfrutar al mismo tiempo de un juego de desarrollo sencillo y objetivos claros, que además ofrece un sistema de control exigente y plagado de posibilidades.

El juego se estructura en torno a diferentes misiones en las que hemos de demostrar que somos tan capaces de defender un convoy, como de usar nuestro rayo tractor o de acabar con cuantos enemigos nos encontremos.

Como podéis ver el planteamiento es muy semejante al de la serie *Colony Wars*. Sin embargo, también son muchas las diferencias.

Por un lado, este Invasion es menos espectacular gráficamente que Colony Wars Red Sun, muestra menos posibilidades de configuración y su control, aunque más completo en ciertos aspectos, también es más difícil de asimilar. Además, no está bien configurado y una acción que debería ser muy rápida, como la de cambiar de armas, se convierte en una tarea difícil que nos obligar a desviar la atención de la acción en sí misma. Tampoco es demasiado largo, sólo 20 misiones, y está en inglés. Aunque cuenta a su favor con el carisma de la ambientac ón Star Trek, lo cierto es que no llega a la altura de Colony Wars Red Sun. Es divertido, exigente y termina enganchando, pero no con la fuerza que esperábamos.



Podremos ir optando entre distintas misiones aunque el desarrollo al final es bastante lineal.



RC REVENGE

Pequeños coches para un gran juego

odos los seguidores de *Re-volt* y sus cochecitos teledirigidos, tenemos una nueva cita en esta continuación o revancha, como han querido bautizarlo los muchachos de Acclaim.

Seguro que todos recordáis que la primera parte tenía muchas deficiencias técnicas que no le permitieron brillar al nivel que hubiera merecido, pero esta secuela ya es otra cosa. Esta vez los programadores han aplicado las leyes básicas de la física para dotar a los minicoches de una sensación de velocidad muy acorde con el tamaño de



los circuitos, que ahora son mucho más pequeños y coquetos que en el primer Re-Volt. En ellos recorreremos mundos de terror, los estudios AKLM o el planeta aventura, entre otros. Algunos de ellos se desarrollan sobre el agua, y eso nos permitirá conducir también pequeñas lanchas acuáticas. Además, los ítems han potenciado su poder destructivo y se han incluido algunas armas tremendamente divertidas para lanzar a los rivales.

Mención aparte merece la inclusión del editor de circuitos que dispara mucho la duración útil del compacto, y





la jauría que supone el modo para dos jugadores, donde lo que cuenta es expulsar del circuito a nuestro rival.

Gráficamente todo ha sido mejorado, empezando con la desaparición de la niebla, que hacia estragos en la primera parte, y del nefasto "popping". Tampoco se aprecian polígonos fuera de sitio.

En fin, *RC Revenge* nos ofrece una grata experiencia jugable pese a su difícil control. Si eres seguidor de este tipo de arcades seguro que colmará de sobras tus ansias de diversión.

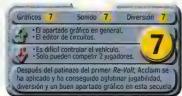




El editor de circuitos cuenta con un interfaz muy sencillo que nos permitirá construir fácilmente nuevos circuitos en los que jugar. Genial.



Algunos recorridos del juego transcurren sobre agua, por lo cual nuestros cochecitos se convertirán en potentes lanchas fuera borda.





Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Nervioso con Metal Gear

Hola amigos de PlayManía, me llamo Hadriel y tengo 12 años. Os quería preguntar si *Metal Gear* te pone muy nervioso y también si me lo puedo comprar. Me encanta vuestra revista y pienso que es la mejor.

Hadriel Quintero Ceballos (Canarias)
Pone tan nervioso como
cualquier otro juego. Cualquier
cosa rara respecto a *Metal Gear* que hayas podido oír por
ahí es culpa de la prensa
sensacionalista, de periodistas
que no tienen ni idea de lo que
es un videojuego. Eso de los
nervios es una chorrada que se
han sacado de la manga los
detractores de los videojuegos
y que no tiene sentido. Por
ese lado puedes estar
tranquilo. Sin
embargo, *Metal*

embargo, Metal
Gear es un juego
que, por su
temática y
componente
violento, no está
recomendado
para menores de
18 años. Deben ser
tus padres los que
decidan si te dejan
jugar o no.
Solid Snake

PS2 vale

lo que cuesta?

Queridos amigos de PlayManía, os felicito por vuestra revista y os escribo para que resolváis algunas dudas que tengo de PS2. ¿Vale la pena comprar PS2 cuando un PC DVD vale 40.000 pesetas y la consola 74.000? ¿Cuánto valdrán Dolphin y X-Box? ¿Cuánto tardarán los juegos en aprovechar el potencial de PS2? ¿Habrá accesorios para PS2 como volantes y pistolas? ¿Las diferencias entre PS, PS2 y Nintendo 64 serán muy grandes?

Paco García (Barcelona)

Esa comparación que haces entre el precio de la consola y el DVD no tiene mucho sentido. Piénsalo un momento. El DVD por sí mismo no te sirve para nada, o lo conectas a un PC o no tienes nada. Y, ¿cuánto cuesta un PC? PS2 no es sólo un DVD, es una consola completa con muchísimas prestaciones. Es cara, pero es una máquina con muchas posibilidades.

Sobre el precio de Dolphin (que ahora se llama Game Cube) y X-Box, tanto Nintendo como Microsoft hablan de

precios muy
competitivos, pero es
imposible saber cuánto
costarán realmente.
Seguro que no van a
ser mucho más
baratas.

Como ha ocurrido siempre que ha salido una nueva consola, los desarrolladores empiezan a sacar

juegos sorprendentes más o menos un año después de que la máquina llegue al mercado. Esta tendencia va en aumento y cuanto más tiempo pasa mejores son los juegos.

Sí, habrá todo tipo de periféricos, incluso muchos de los de PlayStation servirán en PlayStation 2 y, por supuesto, las diferencias con las actuales consolas de 32 y 64 bits son muy grandes.



¿Rally o Fórmula 1?

Hola amigos, me llamo Víctor y me encanta vuestra revista. Quería exponeros una duda: tengo intención de comprar un juego de carreras, y para cambiar un poco, había pensado en F-1 2000, sin embargo, las opciones de Colin McRae 2 me hacen dudar: ¿Cuál me

aconsejáis?

Victor Vico Moreno (Madrid)
Los dos son dos grandes
juegos, aunque nosotros
nos decantaríamos por
Colin 2, y más aún
teniendo en cuenta que
para estas Navidades
Electronic Arts va a secar
un edición actualizada de
F-1 2000. Si después de
Colin 2 sigues interesado
en un juego de Fórmula 1
puedes hacerte con el

Quiero

pasar miedo

Hola queridos amigos de PlayManía. Vamos al grano. Juegos estilo Silent Hill está Alone in the Dark, pero no sale hasta noviembre. Hasta entonces, ¿cuál me recomendáis?

Mariano Sarasa Ayerbe (Huesca) Silent Hill es un juego único y no hay ningún otro título que provoque esa sensación de

miedo y angustia. Le sigue Resident Evil, pero sólo las apariciones de Nemesis, en la tercera entrega, se acercan al nivel de tensión de Silent Hill. Te podemos dar sucedáneos como RE2 (Platinum) o Galerians, que no es de miedo, pero sí es tenso.

LA OPINIÓN

Igual que ha hecho Álvaro, podéis remitirnos vuestras opiniones a través de la página web de PlayManía o utilizando el buzón opinion.playmania@hobbypress.es. Esperamos vuestros correos.

Special Edition.

Dreamcast frente a PS2

Me parece increíble lo que estoy oyendo de que Dreamcast tiene la misma calidad que PS2 o incluso he llegado a escuchar que la va a superar. Lo que está claro es que en cuanto llegue PS2 el futuro de Dreamcast no va a ser el mismo. PS2 supera a DC en todos los aspectos. Para empezar tiene unas características mucho mejores, mueve muchos más polígonos y tiene a todas las buenas compañías trabajando para ella.

PS2 va ha tener las continuaciones de los mejores juegos del mundo como *Final*

Fantasy, Gran Turismo, Metal Gear Solid, FIFA 2000, NBA Live 2000... Además va a tener muchas conversiones de PC como Age of Empires II o Commandos II. También incluye lector de DVD, con lo que nos va a servir de vídeo.

En definitiva que DC no le llega ni a la punta del zapato a PS2, y cuando la PS2 empiece a ser explotada al máximo estoy seguro de que nos vamos a quedar con la boca abierta.

Álvaro García Guerra

Todos los juegos

para las dos PS

Hola artistas de
PlayManía. Me llamo
Ángel y hay algo que me
preocupa, ¿los juegos
que van a salir para PS2
como Ridge Racer V,
FIFA 2001... ¿saldrán
también para
PlayStation? Así se puede
tener el mismo juego
para las dos consolas a la
vez, sería lo justo ¿no?

Ángel M. Álvarez (Madrid)

En algunos casos, como el de FIFA 2001, habrá versiones para las dos consolas, pero no siempre. Además, no puedes esperar que las dos versiones sean iguales. Ten en cuenta que las capacidades técnicas de PS2 son muy superiores a las de PlayStation y no va a ser posible hacer versiones de todos los juegos. También va a ocurrir al revés, Ridge Racer V, es casi como una versión del Ridge Racer de PlayStation, pero para PS2. Igual que el caso de Gran Turismo 2000.

El turno de la estrategia

Saludos playmaníacos: Soy un lector de 31 años (para jugar a la play no hay edades) y guería deciros que en el mundo de la consola gris (y pronto gris y negra porque la PS2 sólo sale en negro ¿no?) vuestra revista es mi favorita. Quería informarme acerca de juegos de estrategia militar, en concreto de juegos que funcionen por turnos sobre un mapeado dividido, al estilo de los

juegos de estrategia de mesa. No he encontrado ninguno de este tipo y no sé si es que no los hay, no están en España, o no los he buscado bien. Muchas gracias.

Jacinto Basico

Sí había algunos juegos de esos que buscas, pero el problema fundamental es que están descatalogados, como por ejemplo Panzer General, que era casi un wargame como los de NEC, unos juegos de tablero que segurc que conoces. Lo más parecido que puedes encontrar son los juegos de rol de tablero, que usan un sistema similar aunque en lugar de desplazar carros de combate o unidades de infantería, lo que manejas son personajes que tienen distintas habilidades y estilos de ataque. En este sentido tienes Vandal Hearts II. De similar catadura, pero más wargame, es Front Mission 3, aunque éste está en inglés.



Vandal Hearts II

Aclaración sobre Metal Gear

Hola, me llamo Alfredo y quería haceros una aclaración sobre Metal Gear. Metal Gear Solid es la cuarta entrega de la saga, no la primera que decís vosotros. Antes salió en 1987 Metal Gear para MSX y un año más tarde en la NES. En 1990 salió Metal Gear 2 Solid

Snake para MSX2 y para NES Snake's Revenge, el peor juego de esta gran saga. Por lo tanto, Sons of Liberty no es Metal Gear 2, sino Metal Gear 5.

Alfredo Benedicto

Conocemos de sobra el historial de *Metal Gear*, pero la versión PlayStation ha supuesto un cambio tan radical que no queda más remedio que empezar de cero, como también ha hecho Konami que en ningún momento ha hablado de *Metal Gear 4* en referencia al *Solid*, algo que sí hace, por ejemplo, Square con *Final Fantasy*. Podríamos decir que *Sons of Liberty* es el sexto capítulo de la saga, si tenemos en cuenta la versión Game Boy...

Versión mejorada de PS2

Hola, amigos, quiero que sepáis que aquí tenéis un admirador de vuestra revista. Sois únicos. La pregunta es si debo esperar a que saquen una versión mejorada de la PlayStation 2 o comprarla directamente. Lo digo, porque la primera versión de PS2 que salió en Japón tenía algunos defectos.

Simón Díaz González (Asturias)

No te preocupes, que seguro que no va a haber problemas, precisamente porque ya fueron los japoneses los conejillos de indias. De todos modos, los problemas vinieron de los discos de utilidades y tarjetas de memoria, no de la consola. Aunque tu disco de utilidades tuviera algún problema, Sony te lo cambiaría sin coste adicional, igual que se hizo en Japón.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- ARCADE ESTRATÉGICO: Con este nombre nos referimos a un título que básicamente es un arcade (los protagonistas saltan, corren, o pegan tiros), pero que incorpora elementos de juegos de estrategia, como gestión y administración de recursos o construcción de objetos o instalaciones. Team Buddies es un buen ejemplo.
- CYBERPUNK: Nombre de una corriente dentro de la literatura y el cine de ciencia ficción, acuñado desde la publicación de la novela Neuromante de Willian Gibson. Se caracteriza por desarrollarse en unos escenarios futuristas, por lo general poco agradables, en los que megacorporaciones industriales gobiernan la Tierra, Internet es una herramienta de uso común y la gente tiene fácil acceso a miembros biónicos o equipos de alta tecnología, como las motos de Akira o los Wanzers de Front Mission 3.
- AL: Artificial Life o lo que es lo mismo: Vida Artificial. Con este nombre nos referimos al siguiente paso evolutivo de los sistemas de Inteligencia Artificial: la creación de personajes capaces de cambiar su comportamiento según los tratemos. Si bien este sistema no se ha prodigado mucho en consola, de hecho Black & White será el primero en incorporarlo, esta situación cambiará con las consolas de nueva generación. Otros ejemplos de AL, pero a un nivel muy básico, fueron los famosos Tamagotchi.
- FATALITY: Literalmente traducido significa Fatalidad, pero en inglés es sinónimo de Muerte. Este término se utiliza en los juegos de lucha para designar un ataque devastador que acaba con la vida de un enemigo.
- GOD GAME: O "juego Tipo Dios". Con este nombre nos referimos a unos juegos, generalmente con perspectiva cenital, en los que asumimos el papel de una divinidad que debe convertir a su credo a los habitantes de un planeta. Como tal, podemos realizar milagros, crear profetas, etc. Populous es el más claro exponente de este género.
- Z-BUFFERING: Es una memoria especial que acelera
 la creación de los escenarios 3D. Para ello, esta memoria,
 guarda la información de todos los escenarios y cuando el
 procesador tiene que representar algo en pantalla,
 consulta primero esta memoria, y sólo dibuja los
 elementos que no aparecen en ella (como por ejemplo los
 personajes). PlayStation no tenía capacidad para usar el
 Z-buffering, pero PS2 sí lo hará.

Consultorio

Aventuras, pero gráficas

Hola, amigos de PlayManía. Tengo 13 años y soy un "visiao" de la Play. Os escribo para preguntar qué aventuras gráficas son las mejores, tipo *Drácula*, y que no sean ni muy fáciles ni muy difíciles, que soy principante en el género.

Alberto Uriarte (Valencia)

Bueno, lo de la dificultad depende un poco de tu astucia y tu inteligencia. De todos modos, del mismo estilo de Drácula las mejores son Expediente X, Amerzone y Atlantis, todas en castellano.

Lucha en las

calles

Hola PlayManía, soy
Sergio y os escribo para
que me informéis sobre
los juegos de lucha
callejera, de esos que
vas por las calles
pegando patadas
y puñetazos. He
leído que no hay
muchos, pero
digo yo que
alguno habrá.

Sergio Hernández (Toledo)

Efectivamente, no hay muchos y como la mayoría son 3D suelen incorporar elementos de otros géneros. Por ejemplo, el mejor hoy por hoy es Fighting Force 2, pero tiene detalles propios de las aventuras de acción, como resolución de puzzles y algo de plataformas. Los más parecidos a los clásicos

> beat'em up de scroll, como Final Fight, son Gekido y Crisis Beat, aunque a nosotros nos han

gustado más Jackie
Chan y Jedi Power
Battles. Eso sí, en
ambos casos vas a
encontrar un elevado
componente de
plataformas, en especial
en Jedi Power.

Fighting Force 2

Más Platinum

Hola amigos, me gustaría saber si saldrán en Platinum *Silent Hill* y *Final Fantasy VIII*.

Jesús Martínez (Segovia)

Ambos van a salir en Platinum. Final Fantasy VIII ha salido el 30 de agosto y Silent Hill lo hará hacia finales de octubre o principios de noviembre, más o menos.

Rol en cristiano

Hola colegas de PlayManía. Escribo para que me recomendéis los mejores juegos de rol en castellano, pero que no sea ningún *Final Fantasy*.

Muchas gracias y seguid como siempre.

Guillermo Torres Sarmiento (Tarragona)

Aunque están saliendo gran cantidad de juegos de rol en estos meses no todos están en castellano. De los traducidos puedes pobra con Vandal Hearts II (rol de tablero), Suikoden II, Shadow Madness y Wild Arms. Si buscas un RPG original, aunque algo infantil, Legend of Legaia es una buena opción, y a un buen precio.



Wild Arm



Ya podéis mandar vuestras consultas y sugerencias, además de por cartas, a través de correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en la dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar la página, hay más buzones.

JUEGOS EN INGLÉS

Hola, os felicito por la revista y por la página recién estrenada en Internet. Veréis, me he comprado Need for Speed Porsche y está en inglés. ¿Hay alguna posibilidad de que pueda cambiar el idioma y cómo?

Pedro Gisela

Pues te has debido de comprar un juego de importación, porque nada más arrancar, y después de chequear la tarjeta de memoria, la versión española permite elegir idioma y uno de los idiomas es el castellano. Está doblado y traducido. ¡Hay que tener cuidado con lo que se compra...!

LIMPIAR LA CONSOLA

Quería preguntar si es necesario limpiar la zona donde se ubica el CD de la consola, de polvo o otros agentes, de vez en cuando.

José Manuel Pardo

No está mal que lo hagas, aunque no es necesario si tienes la consola en un lugar relativamente limpio.

Si la limpias, usa un paño que no deje pelusa y no utilices ningún producto extraño, porque podrías dañar la lente.

DEX DRIVE EN PS2

Hola amigos de PlayManía, no es la primara vez que os escribo, ya que sigo la revista desde su comienzo. Hace unos meses, me compre el Dex Drive y estoy muy contento con él, mis problemas de espacio se solucionaron. Mi pregunta es, ¿valdrá el Dex Drive para las tarjetas de 8 megas de PS2? Gracias y hablad más de la PS2 para poder aguantar la espera.

Samuel Pellitero

Lo más seguro es que no, porque el sistema de almacenamiento de los juegos de PS2 es diferente al que utilizan los juegos de PlayStation. Los de PS2 no van por bloques, sino que utilizan sólo el espacio que precisan. De todos modos, Hasta que no haya un PlayStation 2 PAL no podremos asegurarlo al 100%.

LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Hola querida redacción, en primer lugar quería felicitaros por esa revista tan genial que nos concedéis cada mes, y, en segundo lugar quería que me publiquéis esto lo antes posible: ¿Podríais obsequiarnos con algunas páginas dedicadas a Silent Hill 2, o no se sabe nada? Por favor: hacedme una lista con los mejores juegos que vayan a salir para PS2 (sólo los mejores).

Daniel (Asturias)

Sobre Silent Hill 2 no se sabe nada nuevo, aunque es probable que se sepa algo en el ECTS de este otoño. Con respeto a los mejores juegos es difícil decir nada con contundencia, teniendo en cuenta lo poco que se están dejando ver. Jugables sólo hay títulos japoneses que, en su mayoría, van a sufrir cambios. De la primer hornada lo mejorcito debería ser Tekken TT, Gran Turismo 2000, FIFA 2001, ISS, Silent Scope..., pero seguro que nos llevamos más de una sorpresa.

LLEGA ESTE OTOÑO A PLAYSTATION® Y GAME BOY COLOR® X-MEN MUTANT ACADEMY



"EXCELENTE.... LA JUGABILIDAD PARECE PREPARADA PARA PROVEER LA GLÁSICA SENSACIÓN DE UN CLÁSICO DE LA LUCHA, COMPLETADO CON MOVIMIENTOS ESPECIALES, ARMAS, COMBATES AÉREOS Y NIVELES INTERACTIVOS." PSW



R PRIMERA VEZ LOS X-MEN HAN SIDO REPRESENTADOS EN UN JUEGO DE LUCHA EN 3-D



MÚLTIPLES MODOS DE JUEGO: ENTRENAMIENTO ACADEMIA, ARCADE Y VERSUS.



ESCOGE A TU PERSONAJE X-MEN FAVORITO.

















Freestyler Board

La forma más realista de practicar deportes de riesgo



Coolboarders 4





Tony Hawk's Pro Skater 2





Para probar este periférico hemos escogido a los máximos representantes dentro de cada deporte de riesgo con tabla.

En ambos juegos nos ha costado un poco más acostumbrarnos a realizar las piruetas combinando la tabla y el gamepad, mientras que en *Coolboarders 4* hemos podido disfrutar como enanos con las pruebas de descenso. Lástima que la tabla no incorpore vibración, ya que así sería mucho más realista.

hrustmaster Ileva va cierto tiempo en el sector de los periféricos y cuenta con una holgada experiencia tanto en consolas como en PC. Su última criatura es una innovadora y espectacular tabla que nos permitirá disfrutar de los simuladores de deportes de riesgo como nunca antes lo habíamos hecho. es decir, de una manera altamente realista. Para ello, Thrustmaster ha diseñado una imponente tabla de dimensiones ligeramente inferiores a las de una tabla de snowboard y superiores a las de un monopatín. Pero sin duda alguna, uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención al sacar la tabla de su caja ha sido su elevado peso y su fabulosa robustez, algo imprescindible si pretendemos que

Centrándonos en su funcionamiento, Freestyler Board presenta un comportamiento idéntico al de cualquier tabla real, ya sea de snowboard o de skate. De este modo, y gracias a su sensor horizontal de movimiento, podemos realizar todo tipo de giros analógicos con tan sólo inclinarnos hacia uno u otro lado de la tabla, es decir, efectuamos con los pies los giros que realizaríamos pulsando izcuierda y derecha en el stick del mando Dual Shock. Además, la superficie de la tabla incorpora dos botones programables, que por defecto sustituyen a las direcciones arriba y abajo de la

un periférico de estas características

nos dure unos cuantos años...

cciones arriba y abajo de la cruceta, que habitualmente se utilizan en este tipo de

juegos para dirigir el peso del Precio: 14.990 ptas.

■ Distribuidor: Guillemot

■ Teléfono: **902 11 80 36**

Tipo: Tabla de snow y skate

Valoración: MB



cuerpo hacia delante y frenar. Además, la tabla viene con un gamepad de serie, lo que nos permitirá utilizar el resto de las funciones del juego (como saltos y acrobacias) sin bajarnos de la tabla. Por si todo esto fuera poco, también incluye un puerto 100% compatible con cualquier mando de PlayStation, lo que permite utilizar otro mando en lugar de su propio gamepad. Y para rematar la faena, Freestyler Board es compatible también con PlayStation 2, algo que nos permitirá disfrutar al máximo de los futuros juegos de snow.

Entrando en otros detalles, Freestyler Board está completamente realizada en plástico duro, y aproximadamente puede soportar unos 150 kilos sin demasiados problemas y sin riesgo de partirse, aunque las propias instrucciones del aparato recomiendan no hacer el bestia mientras se utiliza, es decir, es recomendable no dar saltos ni subirse dos personas al mismo tiempo... También cuenta con dos superficies antideslizantes, que están situadas en las zonas en las que el usuario debe colocar los pies, y que principalmente evitan caídas y otros accidentes menores.

A grandes rasgos así es Freestyler
Board, una espectacular tabla que viene
a diversificar aún más el abanico de
periféricos disponibles para PlayStation.
Eso sí, si tenéis en mente haceros con
una de estas tablas os
recomendamos que os pongáis en
forma antes, ya que tras media hora
de juego es muy probable que las
piernas se empiecen a resentir...



El gamepad que acompaña a la tabla es analógico, aunque también se puede conectar cualquier otro mando gracias al puerto que incorpora.

I ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:

PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFEGTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN GRIGINAL, SIN EL GUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.

PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 C CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORRECT

RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDIGA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO. TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:

CENTRO MAIL

CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 50 F 2803 1 MADRID

BI TIENES CHALQUIER DUDA SOBRE TH PEDIDO, PHEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS. OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL. PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2000.

🔭 Cupon de pedido

Nombre	Apellidos			
	Numero	Pich	Cittaled	
Provincia	C.Postal	Tal	.Cluded	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
Fecha nacimiento	E-mail	iet	. INIT	

PRODUCTO		PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
	TOTAL			



Pago PET

Forma de pago

Contra reembolso Urgente (España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

Juego

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. P: Pistola. MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

> Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos

> > de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

- Los imprescindibles
- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV

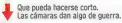
MEDIEVIL 2

Compañía: Sony Periféricos: MC, DS.

Precio: 4.490 pesetas Idioma: Castellano



Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.



Valoración: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

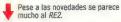
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom

Precio: 8.490 ptas. Idioma: Castellano



El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión



Valoración: Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

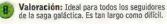
EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts Precio: 7.490 pesetas N° de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS.



La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

El desarrollo es muy lineal. El sistema de cámaras engaña.



THE FIFHT ELEMENT (Serie Valor)

Compañía: Sony Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS

Precio: 2.990 ptas. Idioma: Castellano



Su precio, gracias al paso a la serie Valor. Es largo y variado.

El control es demasiado complicado y técnicamente no muy brillante.

Valoración: Una buena mezcla de aventura, disparos y plataformas, aunque el control...

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: EA Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS.

Precio: 6.990 pesetas



Valoración: Una opción fenomenal para los

DINO CRISIS

Compañía: Cancom

Precio: 3.990 pesetas Idioma: Castellano



No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de Resident Evil.

Valoración: Es una aventura apasionante, al estilo Resident Evil, pero muy diferente.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS.

Precio: 3.990 ptas. Idioma: Castellano Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.



Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

Valoración: Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

SILENT HILL

Compañía: Konami Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS.

Precio: 7.990 ptas. Idioma: Castellano La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.



El control es difícil y se echa en falta algo más de calidad avética. algo más de calidad gráfica.

Valoración: Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes

SPIDERMAN

Compañía: Activision Precio: 7.990 ptas. jug: 1 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS.



Excelente plasmación del universo y las habilidades de Spiderman. Se hace corto y presenta algunos problemas con las cámaras.

Valoración: Spiderman protagoniza su primera aventura en PlayStation con geniales resultados.



A SANGRE FRIA

Compañía: Sony Idioma: Castellano

Precio: 7.490 ptas. jug.: 1 Periféricos: MC, DS.



La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente. Su extraño control y los períodos de carga pueden llegar a desesperar.





Compañía: Square Precio: 7.490 ptas. jug: 1 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS.

A la trama le talco gondes es excesivamente largo.

Valoración: Los amantes de los survival

Compañía: Activision Precio: 7.990 ptas. jug: 1 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS.

Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

4/

El abuso de la niebla y al control, a veces inonerante

Valoración: Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

Horror encontrarán un aventura innovadora

La calidad gráfica, la ambientación y las novedades que aporta al género.

A la trama le falta gancho y tampoco

PARASITE EVE II

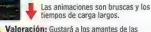
TENCHU 2

CHASE THE EXPRESS

Compañía: Sony N° de jugadores:1 Periféricos: MC. DS. Precio: 6.990 ptas.



El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación



aventuras de acción, pese a copiar a las mejores.

GALERIANS

de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS,

Precio: 7.490 pesetas. Idioma: Inglés



Un Survival Horror con un absorbente argumento. No está traducido, y es un juego sólo para mayores de 18 años.

Valoración: Si buscas un survival horror adulto, éste es tu juego.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Cancom N° de jugadores: 1 Periféricos: MC.

Precio: 3.990 pesetas Idioma: Castellano



Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación,

Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto

Valoración: Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SOUL REAVER

Compañía: Eidos Nº de jugadores: I Periféricos: MC. DS. Precio: 7.490 ptas. Idioma: Castellano



Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos... Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

Valoración: Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

SYPHON FILTER 2

Compañía: Sony N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS. Precio: 6.490 ptas.



Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.

No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

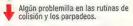
Valoración: Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.

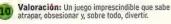
TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos Periféricos: MC, DS. Precio: 7.990 pesetas Idioma: Castellano



El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.





Juegos de 🔏 Plataformas Los imprescindibles

- · APE ESCAPE
- BICHOS (PLATINUM)
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYR0 2
- RAYMAN 2
- TOY STORY 2

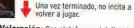
HEART OF DARKNESS (PLAT.)

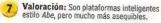
Compañía: Infogrames Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC.

Precio: 4.990 pesetas Idioma: Castellano



un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.





SPYRO 2

Compañía: Sony N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS.

Precio: 7.990 ptas.



Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.

Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos. Valoración: Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.

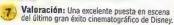
TARZÁN (PLATINUM)

Compañía: Disney Periféricos: MC, DS.

Precio: 3.490 pesetas Idioma: Castellano



una fiel adaptación de la película con muchas alternativos Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.



BARRACUDA 2

Precio: 3.990 ptas.

Precio: 4.200 ptas

DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.



E Valoración: Una grand

DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony

también con juegos digitales Es cómodo y ofrece una excelente vibración

E Valoración: Es em



Precio: 4.990 ptas

Distribuidora: Guillemot El primer mando version can cable por



Valoración: É

APE ESCAPE

Compañía: Sony N° de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS.

Precio: 7,990 pesetas



- Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
- Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.
- Valoración: Uno de los mejores y más

BUGS BUNNY (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS

Precio: 3.990 ptas.



- Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas. El control y las cámaras pueden
- Valoración: Un plataformas 3D muy

LOS PITUFOS (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames



- Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios coloristas escenarios
- Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

Precio: 3.990 pesetas

Valoración: Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la cas

TELENECOS

Idioma: Castellano

Compañía: Sony Precio: 4.490 ptas. 4.490 ptas. jug: 1 Periféricos: MC, DS.



- Es largo y divertido. Sabe enganchar con el carisma de sus protagonistas. Es muy parecido a Spyro 3, aunque no le flega a superar
- Valoración: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y fácil.



MB Valoración: Le supera el

Precio: 4.290 ptas.

Precio: 3,990 plas:

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Procin-

Sus sticks son compatibles can juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botenes analógicos



V-RALLY PAD EVOLUTION

Distribuidora: Infogrames



ASTÉRIX (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS,

Precio: 3,690 nesetas



- Su interesante mezcla de plataformas y estrategia y a un gran precio. Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.
- Valoración: Un plataformas entretenido, con

pinceladas de estrategia tipo Risk. CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)

Compañía: Sony Precio: 3.490 ptas.
Idioma: Castellano Periféricos Periféricos: MC. DS.



- Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie. Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.
- Valoración: Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum



TOMBI! 2

Compañía: Sony Idioma: Castellano Precio: 4.490 ptas. 1.490 ptas. jug.: 1 Periféricos: MC, DS. Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.



Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.





Aventuras Gráficas Los imprescindibles

* AMERZONE DRACULA RESURRECCIÓN . THE X-FILES

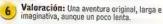
ATLANTIS

Compañía: Cryo N° de jugadores: 1 Periféricos: MC R

Precio: 6.990 ntas.



- El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
- Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.



DRÁCULA RESURECCIÓN

Compañía: Virgin N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS, R. Precio: 7.490 ptas. Idioma: Castellann



- Su gran ambientación y excelentes gráficos. Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

Valoración: Una compra muy recomendable para seguidores del género.

BICHOS (PLATINUM)

Compañía: Disney/Sony de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS.

Precio: 3.490 pesetas



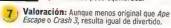
- Su parecido con la película. Es largo y difícil. Las cámaras entorpecen la jugabilidad.
- **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive Precio: 7.490 pesetas N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS. Idioma: Castellano



- Es largo, divertido y, especialmente, muy, muy, variado.
- El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.



RAYMAN 2

Compañía: Ubi Soft Precio: 6.995 ptas. Idioma: Castellano Periféricos Periféricos: MC. DS.



- La simpatía de todos sus personajes, su originalidad, su suave control.
- El juego de cámaras no siempre está disponible cuando se necesita. Valoración: De los mejores plataformas 3D. Imprescindible para los seguidores del género.



TOY STORY 2 Compañía: Disney N° de jugadores: 1

Precio: 8.490 pesetas Idioma: Castellan



- Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
- Un gran plataformas au con rocción humor y la diversión de la película Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado. Valoración: Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

AMERZONE

Compañía: Microids N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, R, DS. Precio: 7.490 ptas. Idioma: Castellano

Precio: 6.990 pesetas



- Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
- Los tiempos de carga resultan bastante lentos. Valoración: Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony N° de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS

Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.

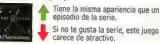
Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

Valoración: Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

THE X-FILES

Compañía: Sony ° de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS. R.

Precio: 7.990 ptas.



- Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.
- Valoración: Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

Juegos_{de} Rol Los imprescindides · ALLINDRA 2

- FINAL FANTASY VIII
- VAGRANT STORY

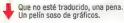
GRANDIA

Compañía: L. Soft N° de jugadores: 1 Periféricos:

Precio: 1450 pasetas Idioma:



Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.



Valoración: Un gran juego de rol y una excelente alternativa a FFVIII. Pero en inglés.

SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony Nº de jugadores: 1

Precio: 6 Idioma: 0



Gráficos estilo FFVII, un buen argumento y una gran traducción.

Muchos tiempos de carga.
No es tan espectacular como FFVII.

Valoración: Ideal para los que busquen un RPG estilo Final Fantasy, pero más sencillo

ALUNDRA 2

Compañía: Art Asion Precio: 7 490 pesetas Nº de jugadores: Periféricos: 84



Una gran historia, un desarrollo variado, un juego muy largo.

Su único defecto es no estar traducido Valoración: Un genial Action RPG, que gustará tanto a amantes del rol como de las plataformas.

LEGEND OF LEGATA

Compañía: N° de jugadores: Periféricos:

Precio: 1490 percios Idioma: Cartelle 10

Precio: 6.990 pesetas

Idioma: Casto

Precio: 3,490 ptas

Idioma: Ing



Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques". Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

Valoración: No puede situarse a la altura de un Final Fantasy, pero encantará a los pequeños.

SUIKODEN II

Compañía: Konami N° de jugadores: 1 Periféricos: N

Es muy, muy largo, tiene más de 100 personajes y la historia "pica".



BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel

Los gráficos parecen antiguos y la traducción no está muy bien.

Valoración: Es un gran RPG porque resulta tan largo como divertido y está lleno de puzzles

FINAL FANTASY VII (PLAT.)

N° de jugadores: 1 Periféricos: 1



El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...

Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situacione Valoración: Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

VACRANT STORY

Compañía: Idioma: Ion Precio: 7.490 ptas. jug.: 3 Periféricos: MC. DS



Los gráficos, el sistema de lucha, la increíble y compleja historia... ¡Está en inglés! Su sistema de juego puede resultar demasiado complejo.

Valoración: Es a los Action RPG lo mismo que Metal Gear a las aventuras: imprescindible



FINAL FANTASY VIII (PLAT.)

Compañía: Souare Precio: 3.49

Periféricos: MC.



Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos. El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

Valoración: El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



VANDAL HEARTS II

Compañía: Konami N° de jugadores: 1 Periféricos:

Precio: 6 990 pesitas



Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.

El desarrollo se termina haciendo un

Valoración: Para roleros y estrategas. Si no es tu caso, busca algo más rápido como Alundra

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisott

Precio: 2,490 ptas

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarietas semejantes.

MEMORY CARD SONY

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la vama de colores la hacen aún más atractiva.

E Valoración: La major tanga

Distribuidora: Sony



PERFORMANCE 1MB

E Valoración: Una calidad fuera

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos Muy sencilla de manejar

Precio: 1.900 ptas

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue sigudo una oferta muy valida



MAD CATZ

Distribuidora: Proein-

Precio: 3.290 ntas:

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchisimo más bajo.

Valoración: Una tarjeta de la

DEX DRIVE

Distribuidora: Netac

Precio: 5.990 pras

Permite almacenar las partidas de la turjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envie por e-mail un amigo E Valoración: Si

Juegos Arcade Los imprescindibles

- **BEATMANIA**
- CAPCOM GENERATIONS
- BUST A MOVE 2 (PLAT.)
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2
- SILENT BOMBER

ARMY MEN 3D

MB Valeración: Su unico inconveniente es su cap 15 bloques son pocos.

Compañía: 3DO N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS. Precio: 7.490 pesetas Idioma: Inglés

Precio: 7.490 ptas.



Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico. Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.



CAPCOM GENERATIONS

Valoración: Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

BEATMANIA

Compañía: Konami N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS.

Precio: 10.990 pesetas.



Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.



Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

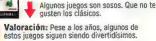


Valoración: Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas



Compañía: Capcom

jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS. Cuatro CD's con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

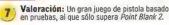


GHOUL PANIC

Compañía: Namco N° de jugadores: 1-8 Periféricos: MC. DS. P. Precio: 6.490 ptas.



Un juego de pistola en la línea Point Blank con un divertido modo historia. Las pruebas no son demasiado variadas.



JUNGLA DE CRISTAL 2

Compañía: Fox Interactive Precio: 7.490 ptas. jug.: 1 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS, V, P



Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disconducción y di de acción, conducción y disparo. Es muy parecido al primer Jungla y tiene algunos problemas técnicos.

Valoración: Si te ousta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.



BISHI BASHI SPECIAL Compañía: Konami Precio: 6,990 ptas. jug: 1-8



La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas. Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

Valoración: Un juego ideal para demostra nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.



MUSIC 2000

Compañía: Codemasters Precio: 7.490 pesetas. N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC. DS. MT.



La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer. Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

Valoración: Más que un juego, se trata de un

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) Compañía: Acclaim N° de jugadores: 1-2

Precio: 3.990 pesetas Idioma: Inglés



Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.

altamente adictivo y con un precio muy bajo.

Jugando solo se acaba relativamente pronto. Valoración: Es el clásico "revienta pompas",

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: Midway N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS.

Precio: 7.490 ptas.



Poder jugar en casa con esta sencilla y divertida recreativa. Es pobre gráficamente y sólo pueden jugar dos a la vez.

Valoración: Una buena opción para los que quieran jugar a dobles cooperativamente.

POINT BLANK 2

Compañía: Namco Nº de jugadores: 1-8 Periféricos: MC, DS, P.

Precio: 6.990 pesetas Idioma: Castellano



un juego de pistola de simpático planteamiento. Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

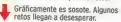


PONG

Compañía: Atari Precio: 8.490 pesetas N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT.



La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.





TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC, P.

Precio: 3.490 pesetas



una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras. Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

Valoración: Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

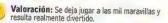
TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean Periféricos: MC.

Precio: 3.990 pesetas Idioma: Inglés



Cuatro mesas a cual más divertida y a un buen precio. No es demasiado realista y alguna mesa flojea.



juegos Deportivos

Los imprescindibles

- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- MANAGER DE LIGA
- SIDNEY 2000
- TONY HAWK'S 2

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony N° de jugadores:1-4 Periféricos: MC, DS. Precio: 6.990 pesetas



Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada. una jugabilidad más ajustada.

Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego. Valoración: El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

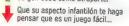
EVERYBODY'S GOLF 2

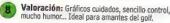
Compañía: Sony N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT.

Precio: 4.990 pesetas



Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.





KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS.

Precio: 7.490 pesetas



Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio. Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probario



Valoración: Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

RESCUE SHOT

Compañía: Namco N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS. P.

Precio: 4.990 ntas



- FI original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
- Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.

Valoración: Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad

RADIKAL BIKERS

Compañía: Infogrames Precio: 7.490 ptas. jug.: 1-2 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS.



- Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido. Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.
- Valoración: Una divertidísima adaptación del arcade, con una altísima jugabilidad.



ALL STAR TENNIS 2000

Compañía: Ubi Soft N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT.

Precio: 7.490 pesetas Idioma: Castellano



Muchos campeonatos y Muchos campeonatos y La lentitud de los partidos de dobles. Su asequible jugabilidad y realismo.

Muchos campeonatos y tenistas.

Valoración: Es el mejor juego de tenis, aunque si tienes la versión del 99 quizá no te compense.

BARBIE: SUPER SPORTS

Compañía: Sony N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS

Precio: 4.490 pesetas Poder patinar y esquiar con Barbie y elegir su vestuario.



Es para las niñas pequeñas. Otros públicos, abstenerse



Valoración: Un gran juego infantil que las más pequeñas disfrutarán de lo lindo.

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports Nº de jugadores: 1-4 Periféricos: MC. DS. MT

Precio: 7.490 pesetas



Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.



El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.



Valoración: Si no buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

FIFA 2000

Compañía: E. Arts N° de jugadores:1-8 Periféricos: MC, DS, MT.

Precio: 7.490 pesetas



La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales... Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.



Valoración: El nuevo FIFA sigue siendo el simulacor más completo y jugable de todos.

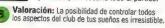
MANAGER DE LIGA

Compañía: Codemasters Nº de jugadores: 1-2

Precio: 8,490 ptas



El mejor manager de fútbol, con la licencia de la LFP y muchas opciones. Tienes que ser un estudioso del fútbol para sacarle todo el partido.



SILENT BOMBER

Compañía: Virgin Precio: 6.990 ptas. jug: 1-2 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS.



ti original sistema de control, el motor gráfico, el doblaje... La dificultad varía enormemente y puede hacerse monótono al final.

Valoración: Un explosivo cóctel de géneros que apuesta por la acción desde un enfoque sencillo.



VIB RIBBON

Compañía: Sony de jugadores: 1-2 Periféricos: MC DS

Precio: 3.990 pesetas



Tus Cds de música son niveles nuevos de juego. Original y muy divertido. Su aspecto visual, pese a no ser importante, no flama la atención

Valoración: Un juego musical todo originalidad diversión, además, no se acaba nunca.

ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS (Serie Valor) Compañía: Sony Precio: 2.990 pesetas N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT.



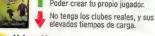
Su nuevo precio, su simpático apartado gráfico y su jugabilidad. Al principio cuesta bastante cogerle el truquillo al ritmo de juego.

Valoración: No es un simulador, pero sí que resulta entretenido y por este precio...

BARÇA MANAGER 2000 Compañía: Ubi Soft Precio: 6.990 pesetas N° de jugadores: 1-2 Idioma: Castellano/Catalán



Cuatro ligas, muchas opciones Poder crear to propio jugador.



Valoración: Tiene más fuerza que Premier Manager pero no llega a Manager de Liga.

EURO 2000

Compañía: EA Sports N° de jugadores: 1-8 Periféricos: MC, DS, MT.

Recrea a la perfección la Eurocopa con un control semejante.

Precio: 7.490 pesetas



Es muy fácil y está limitado en cuanto a equipos: no hay clubes. Valoración: Si ya tienes FIFA 2000 con este

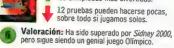
Euro 2000 no vas a encontrar na **INT. TRACK & FIELD 2**

Compañía: Konami N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC,MT, DS.

Precio: 8.490 pesetas



Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.



NBA IN THE ZONE 2000

Compañía: Konami de jugadores: 1-8 Periféricos: MC. DS. MT Precio: 7,490 ptas. Idioma: Inglés



Su ajustada dificultad y equilibrado ritmo de juego y diversión. Ha perdido algo de calidad gráfica con respecto a la versión anterior.

Valoración: Un simulador de basket asequible, con muchas opciones y muy divertido

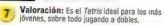
TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

Compañía: Sony

Precio: 6.990 ptas.



Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.

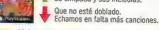


Compañía: Sony N° de jugadores: 1-2

Precio: 6.990 pesetas



Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.



Valoración: Es junto a Bust A Groove, el mejor juego musical que podéis encontrar.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel

Precio: 7.990 ptas

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas. Valoración: La mejor comora que podemos hacer, tinto por calidad por precio.

Precio: 4.990 wtas

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales Es compatible con todos los juegos

B Valoración: Una excele

Precio 6.990 ptas.

mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal

Procin. 7.998 neas



Compañía: Konami Precio: 8.490 ptas jug: 1-4 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS, MT.

Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable. Que no tenga ligas y jugadores reales.





Periféricos: MC, DS.

Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón

UN JAMMER LAMMY





PK7 LIGHT GUN

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sonv Es la pistola más fiable del

MB Valoración: Pese a su cultural y natificad, es techo de no ser compatible con todos los jueo

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo

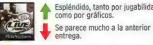
todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal. B Valoración: La mirilla no ayuda mucko y et per de la pistola es elevado, por lo que termina no cansar. Además, no es muy flable.

ISS PRO EVOLUTION



NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports N° de jugadores:1-8 Periféricos: MC, MT, DS. Precio: 7.490 pesetas



Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.



Valoración: El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

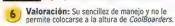
TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom Nº de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS.

Precio: 7.490 pesetas Idioma: Inglés



Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos. Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.





- · ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
- · ARMORINES
- . COLONY WARS: RED SUN

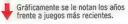
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

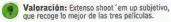
Compañía: Acclaim de jugadores: Periféricos: MC. DS.

Precio: 3.790 pesetas Idioma: Castellano



El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.





G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS,

Idioma: Castellano El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.

Precio: 6.990 pesetas



La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

Valoración: Supera en todo a su antecesor



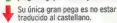
- COC-DED ALEDT (Dintinum)
- المحطرة المسارف المرات الم
- THEME PARK WORLD

FRONT MISION 3

Compañía: Square Precio: 7.490 ptas. 7.490 ptas. jug: 1 Periféricos: MC. DS.



Una mezcla de estrategia y RPG. Un juego largo, divertido y variado.



Valoración: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos género



STDNEY 2000

Compañía: Eidos Precio: 7.490 ptas jug: 1-8 Idioma: Castellano Periféricos: MC, MT.



Gracias a su Modo Olímpico tiene una vida más larga de lo habitual. Gráficamente no es tan brillante como Track & Field 2. Las cargas.

Valoración: Es el juego de olimpiadas más completo del momento. No te defraudará.



ACE COMBAT 3

Compañía: Namco Nº de jugadores: 1 Periférions: MC. DS.

Precio: 7.990 pesetas **Idioma: Castellano**



Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad. El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

Valoración: Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

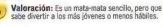
ARMY MEN: AIR ATTACK

Compañía: 300 N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS.

Precip: 7.490 pesetas



Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien. Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.



TERRACON

Compañía: Sony N° de jugadores: 1 Periféricos: MC. DS.

El juego rezuma acción por los cuatro costados.

Precio: 4.490 pesetas

Idioma: Castellano

Precio: 3,690 ptas.



El control es impreciso, en parte debido a las cámaras.



Valoración: Una buena opción para los que busquen un juego con mucha acción.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, CL, R.

Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.



Lástima que esté en inglés y que su control con el card con



Valoración: El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

HOGS OF WAR

Compañía: Infogrames Nº de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS

Precio: 7.490 pesetas



Un estilo a Worms, pero mas variado, en 3D y muy divertido.



Es muy feote y los marranos de la máquina no son muy listos.

Valoración: Ideal para jugar contra un amigo, para jugar solo es mejor Worms Armageddon.

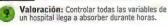
THEME HOSPITAL

Compañía: Bullfron N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, R

Precio: 3.990 pesetas



Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido excelentes gráficos. Muy divertido. Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.



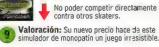
TONY HAWK SAKEWBOARDING (Piat.)

Compañía: Activision N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS.

Precio: 4.490 ptas.



La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Compañía: Eidos

Precio: 7,490 pesetas



Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.

Valoración: Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis Precio: 4.990 ptas. Idioma: Castellano Periféricos: MC, BS.



Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad. Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.





TONY HAWK 2

Compañía: Activision Precio: 7.990 ptas jug: 1-4 Idioma: Castellano Periféricos: MC, MT, DS.



Los editores, el mejorado apartado gráficos, la banda sonora...

El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios. Valoración: Es el juego más completo, divertido y adictivo de los inspirados en deportes de riesgo.



ARMORINES

Compañía: Acclaim Precio: 7.490 ptas. jug.: 1-2 Periféricos: MC, DS.



Está bien ambientado, es trepidante y los enemicos son muy licha. Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

Valoración: Tras Medal Honor, es la mejor opción dentro del género.



CABLE LINK

Distribuidora: Sony

Precio: 4.990 ptas

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B Valoración: Cada vez hay meno

SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot

Precio: 3.290 ptas

WB Valoración: Un cable ex

TEAM BUDDIES Compañía: Sony N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC. DS.

Precio: 6.990 pesetas

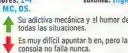


La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia y su simpatía. La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser maior



WORMS ARMAGEDDON

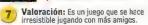
Compañía: Team 17 N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS.



Su adictiva mecánica y al humor de todas las situaciones.

Precio: 7.490 pesetas

Idioma: Inglés



RGB SCART CABLE PIRANHA Precio: 990 mlas

Distribuidora: Astroit Para conseguir la mejor

calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.

E Valoración: Muy buena

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Som Un cable impresendable si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde

B Valoración: Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es

THEME PARK WORLD Compañía: Bullfrog Precio: 7.490 ptas. Idioma: Castellano Periférico

Periféricos: MC. ne Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido. Tiene un asistente que es para

Precio: 3.500 ntas

Tiene un asisteme que au para de verdad. Valoración: Un divertidísimo simulador que



Arcades de Lucha parescindible

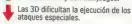
- STREET AUGUSTES
- TEKKEN 3 (Platimum)

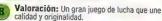
EHRGETZ

Compañía: Square Precio: 7.490 ptas. jug.: 1-2 Idioma: Inglés Periféricos: MC, DS.



un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.







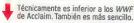
WWF MAYHEM

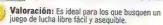
Compañía: EA N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT.

Precio: 7.490 pesetas



Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.







- FIGHTING FORCE Z
- JACKIE CHAN STUNTMASTE
- JEDI POWER BATTLES

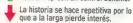
DRAGON VALOR

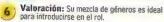
Compañía: Namco Nº de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS.

Precio: 4.490 ptas.



una curiosa mezcla de RPG y beat'em up con un control se beat'em up con un control sencillo.





ACT. LABS RS RACING Distribuidora: Nostromo Precio: 19,900 ptas

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista



Precio: 16.000 ptus.

Valoración: Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso si, es can

Distribuidora: Ardistol.

En todos sus aspectos: parece un volante real.
Tiene resistencia al giro
y una sensación de
robustez increible, Los
pedales son geniales.



Valoración: És el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson N° de jupadores: 1-2 Periféricos: MC, DS

Precio: 2.990 pesetas

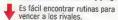


- Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
 - Pocos personajes y, además, no tiene demasiados movimientos.
- Valoración: Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: Capcom Nº de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS.

Precio: 7.490 ptas. En la línea Street Fighter, pero con importantes novedades y juegos.



Valoración: Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Cancom Periféricos: MC, DS.

Precio: 7.490 ptas.



- El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
- Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.
- Valoración: Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

WWF SMACKDOWN!

Compañía: THQ N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC.MT.

Precio: 8,490 ptas.



- Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo. Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.
- Valoración: De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

CRISIS BEAT

Compañía: Virgin N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS.

Precio: 8,490 ptas



- Personajes grandes, mecánica sencilla un montés
- Las animaciones son flojas, y se
- Valoración: Un beat'em up claramente inspirado en los clásicos, divertido, pero corto.

FIGHTING FORCE 2

FERRARI SHOCK 2

calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración Compatible con todos

Distribuidora: Flexiline

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración

Valoración: Su elevado precio es su única pega desta

MCLAREN

Compañía: Eidos

Precio: 8.490 ptas.

15 CO

Precio: 12,990 ntas



- Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
- Carece de la variedad de las aventuras de acción
- Valoración: Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

Distribuidora: Guillemot Precio: 10,990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la

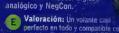
TOP DRIVE 2

GEKIDO

Compañía: Infogrames

Distribuidora: Nostromo ... Precio: 12,990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital analógico y NegCon.



VOLANTE V-RALLY 2

Distribuidora: Infogrames Precio 9 990 plas

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, pedales analógicos. Compatible con todas:

ECW ANARCHY RULZ

Compañía: Acclaim N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC. DS. MT Precio: 4.990 pesetas Idioma: Inglés



- Poder participar en un montón de estilos de combate distintos.
- Muy parecido a los anteriores y la ECW no es conocida en puesto a
- Valoración: Un simulador más de lucha libre, con poco nuevo que aportar. Un buen precio.

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco Periféricos: MC

Precio: 3.490 pesetas



- Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y ave número de movimientos y armas. Es mucho más fácil de dominar que Tekken, lo que acorta su vida.
- Valoración: Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable

SF EX PLUS ((PLATINUM)

Nº de jugadores: 1-2 Periférions: MC

Precio: 3.990 pesetas

Precio 9.490 otas



- El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
- Sigue siendo tan sencillo como los anteriores Street Fighter.
- Valoración: El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: Acclaim N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT Precio: 7.490 pesetas Idioma: Inglés



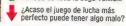
- Es más rápido de Attitude y con una ambientación más dura ambientación más dura.
- El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.
- Valoración: Si tienes un juego como Attitude, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco Precio: 3.490 ptas. jug.: 1-2 Idioma: Inglés Periféricos: MC, DS.



Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.





ARCADE STICK NAMCO

Distribuidora Sony

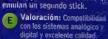
Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas recreativas.

Valoración: Sólo acepta hinción digital, lo que para ciertos juegos es un umbierne. Eso st, para juegos de lucha es el mejor

EAGLE MAX

Distribuidora: Nostromo Precio: 3.990 ptas

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.



Precio: 7.490 ptas.

Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.

Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

Valoración: Un atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

ANALOG STICK

Distribuidora: Sony

Es compatible con analogreo y digital. Ofrece un inmejora control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

Valoración: Tiene un aco

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo Precio: 6.990 ntas

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaito y una calidad soperbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

Valoración: No es ta

JACKIE CHAN STUNTMASTER Compañía: Sony N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS.

Precio: 4.990 ptas.

Precio: 7.990 ptas.



Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up. Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.

Valoración: Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

JEDI POWER BATTLES Compañía: Lucas Arts Precio: 6.490 ptas. jug: 1-2 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS.



Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.

Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.



Valoración: El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.



Juegos de 🕦 Velocidad

- Los imprescindibles
- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER
- F-1 2000
- GRAN TURISMO 2
- TOCA WTC

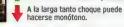
DESTRUCTION DERBY RAW

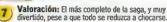
Compañía: Psygnosis N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, V, MT.

Precio: 6.490 pesetas Idioma: Castellano La espectacularidad de las colisiones.



La espectacularidad de las conside el número de coches en pantalla.





GRAN TURISMO 2

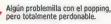
Compañía: Sony

N° de jugadores: 1-2

Precio: 8.490 pesetas Idioma: Castellano



Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...







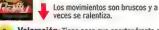
RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts Nº de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS. V.

Precio: 7.490 ptas



Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.



Valoración: Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de Colin McRae.

ROADSTERS

Compañía: Virgin N° de jugadores: Periféricos: MC, DS, V.

Precio: 7.490 pesetas



Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.

Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.

6) Valoración: Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony Nº de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS

Precio: 4.990 pesetas Idioma: Castellano

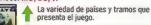


1 Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.

Valoración: Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

COLIN MCRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters Precio: 4.490 pesetas N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS, V.



El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado. Valoración: Hasta la llegada de V-Rally 2 era

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

el meior simulador del mercado.

Compañía: Psygnosis N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC

Precio: 3.490 pesetas



Poder destruir a los otros coches A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

Valoración: Si te gustan las carreras en plan Mad Max, DD2 no te defraudará.

DRIVER PACK (DRIVER + CONTROL.)

Compañía: GTI N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS, V.

Precio: 5.990 ptas. Idioma: Castellano



Su originalidad, su jugabilidad y su precio que incluye un pad de control. Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

Valoración: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

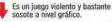
GTA 2

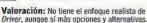
Compañía: Take2/DMA N° de jugadores: 1 Periféricos: MC, DS,

Precio: 8.490 pesetas



Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.



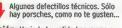


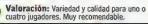
NEED FOR SPEED V

Compañía: Electronic Arts Precio: 7.990 ptas. jug: 1-4 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS, V.



Tiene un montón de modos de juego, resulta divertido y largo.







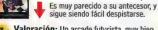
ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS.

Precio: 4.490 pesetas



una gran sensación de velocidad y algunos originales modes de iniciales



Valoración: Un arcade futurista, muy bien

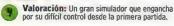
realizado y rápido, aunque un poco alocado.

V-RALLY 2 (PLATINUM)

Compañía: Infogrames Nº de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS. V. Precio: 3.990 ptas. Idioma: Inglés



Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos. No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.



COLIN MCRAE RALLY 2

Compañía: Codemasters Idioma: Castellano

Precio: 8.490 ptas. jug: 1-8 Periféricos: MC, DS, V.



Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches... Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

Valoración: No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. GeniaL



F-1 2000

Compañía: EA Sports N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC. DS. V. Precio: 7.490 ptas. Idioma: Castellano

Precio: 7.990 ptas.

Precio: 2.690 ptas. Idioma: Castellano



La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.

Le falta algo de chicha como

Valoración: Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.

MICROMANIACS

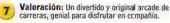
Compañía: Codemasters de jugadores: 1-8 Periféricos: MC. BS. MT.

Idioma: Castellano



Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están

Los personajes deberían ser más variados.



PORSCHE CHALLENGE (Serie Valor)

Compañía: Sony de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS, V.

El insuperable y realista juego de luces y el diseño de coches y pistas. Sólo disponemos de un modelo, el Porsche Boxter, y pocas pistas.



Valoración: Técnicamente es casi perfecto, pero tiene pocas opciones. Eso sí, a un precio...

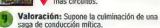
RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS, V.

Precio: 3.490 ptas. **Idioma:** Castellano



El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches. Se echan en falta coches reales y más circuitos



SPEED FREAKS (Serie Valor)

Compañía: Sony N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS, MT. Precio: 7.990 pesetas Idioma: Castellano



Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido. Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 Valoración: Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

Compañía: Psygnosis N° de jugadores:: 1-2 Periféricos: MC, DS, V. Precio: 4.490 ptas. Idioma: Castellano



Es un remix perfecto de todas las entregas anteriores. Podrían haber aprovechado para ajustar la dificultad...

Valoración: Sus muchas naves y opciones, y su bajo precio, lo hacen muy recomer dable.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony Precio: 7.990 ptas. jug.: 1-4
Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS, MT, V.



Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.

Que no te gusten los juegos de carreras con Karts. Valoración: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony N° de jugadores: 1-2 Periféricos: MC, DS, V. Precio: 3.490 pesetas Idioma: Castellano

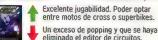


Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.

La aparición de su genial secuela le resta algo de interés Valoración: Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

MOTO RACER WORLD TOUR

Compañía: Sony Precio: 6.990 ptas. jug.: 1-2 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS. Excelente jugabilidad. Poder optar



Valoración: Es el mejor juego de motos que hay en el mercado, pese a sus carencias técnicas.



ROAD RASH JAILBREAK Compañía: Electronic Arts Precio: 7.490 pesetas N° de jugadores: 1-4 Periféricos: MC, DS. MT.



Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.

Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo Valoración: Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

TOCA WTC

Compañía: Codemsters Precio: 7.990 ptas. jug: 1-4 Idioma: Castellano Periféricos: MC, DS, V.



Técnicamente genial, muchas pistas, vehículos, modos de juego... La sensación de velocidad podría haber estado más ajustada.

Valoración: Un simulador a la altura de GT2, leto, divertido, largo y muy, muy jugabl



puedes jugar con las manos o SENTIRLO EN TU CUERPO!



SOmodena RACING WHEEL



DUAL SHOCK

THRUSTMASTER

DREAMWORKS . Shoot'em up Subjetivo

Medal Of Honor Underground

La resistencia europea necesita tus servicios

Éste será el aspecto del aspecto del mel mel principal de Medal Of Honor Underground.
Desde aquí podremos acceder a las opciones, al modo multijugador, y a otros extras del juego.















ace justo un año, la Segunda Guerra Mundial apenas había tenido incidencia en el mundo de los videojuegos, al menos hasta que el siempre genial Steven Spielberg y su productora Dreamworks decidieron cambiar el panorama con *Medal Of Honor*. Este inolvidable título consiguió capturar de manera realista numerosos aspectos del conflicto bélico más importante de la historia, como la atmósfera de las trincheras, el sufrimiento de las ciudades asoladas o el armamento que fue utilizado.

Para el desarrollo de *Underground*,
Dreamworks ha repetido el proceso que tan buenos resultados le dio con el primer *Medal Of Honor*, y por tanto, ha realizado un duro trabajo de investigación para encontrar hechos y personajes verídicos que se pudieran trasladar a un universo poligonal sin excesivos problemas. Así las cosas, para dar forma a Manon, la contacto de Patterson en el primer *Medal Of Honor* y protagonista de esta segunda parte, Dreamworks se ha entrevistado con numerosas mujeres que participaron en la resistencia durante los años de la guerra.

En cualquier caso, Medal Of Honor Underground podrá considerarse como una "precuela", ya que todos los hechos serán anteriores a lo que pudimos ver y juçar en su antecesor. Como sucediera en el primer Medal Of Honor, los hechos y misiones que tendremos que cumplir estarán basados en



Los tiempos de carga estarán amenizados por carteles que recuperarán la estética de la época.

la realidad y nos permitirán revivir algunos de los capítulos más importantes de la Segunda Guerra Mundial, como la derrota de Rommel "El Zorro del Desierto" en África o la infiltración en el castillo de Himmler en Wewelsburg. En total habrá 7 misiones, que albergarán un total de 24 niveles, en los que deberemos acometer tareas de todo tipo como eliminar pruebas sobre la existencia de un periódico prohibido o robar un camión de suministros bélicos que, como ya hemos dicho, sucedieron realmente en el pasado.

Para cumplir todos estos objetivos tendremos que hacer uso de un armamento más variado y contundente, en el que podremos encontrar desde cócteles Molotov hasta una ballesta. Tampoco podíamos olvidarnos de la inclusión de vehículos, como una moto con Sidecar, que otorgarán al juego una dinámica más cinematográfica y sorprendente.

También es importante que destaquemos la inteligencia artificial de lo soldados alemanes, que ha sido aún más mejorada para dificultarnos todavía más las cosas, la fabulosa banda sonora o su irrepetible apartado de efectos sonoros. En fin, salvo que las cosas se tuerzan de mala manera, Medal Of Honor Underground se convertirá en uno de los mejores shoot em ups subjetivos de PlayStation y en uno de los títulos mejor ambientados de todos los tiempos. El mes que viene, más.

Primera Impresión: E



Como sucediera con su antecesor, Steven Spielberg ha cedido su archivo para documentar el juego.





El mejorado Multijugador

Como ocurrió con su antecesor, tampoco podía faltar un modo multijugador que presentará más armas disponibles, nuevos personajes y mapas con elementos y plataformas móviles. Será la guinda a un título realmente atractivo y lleno de posibilidades.







8983



Etsuko, la madre de la familia, deberá afrontar todo tipo de retos al volver de la compra, como abatir a este oso de peluche gigante al más puro estilo Top Gun.



Una de las pruebas más disparatadas consistirá en darle un "masaje" a una bella señorita, que nos irá indicando donde quiere que le clavemos los dedos...

VIRGIN . Party Game

Incredible Crisis La familia y uno más

s el cumpleaños de la abuela, y una típica familia japonesa se prepara para celebrar el evento como se merece.

Eso sí, la abuela ha pedido que todos lleguen pronto de sus quehaceres para poder celebrarlo con una

copiosa cena. Lo que ni por asomo puede imaginar cada miembro de la familia es que el día va a estar repleto de sobresaltos y situaciones que rozan el absurdo. A grandes rasgos, esta es la idea de la que parte *Incredible*Crisis, título que abordará los party games, o juegos de minijuegos, desde una perspectiva diferente al enfocarse para un único jugador.

Incredible Crisis nos propondrá más de 30 juegos hilarantes que pondrán a prueba nuestros reflejos, nuestra rapidez a la hora de machacar botones o nuestra coordinación. Todas estas pruebas estarán inspiradas en el cine y los videojuegos, dándose situaciones tan absurdas como la que sufre el hijo menor de la familia que, tras encoger a lo Gulliver, se ve perseguido por una Mantis parodiando la famosa secuencia de Parque Jurásico.

Incredible Crisis nos llegará el mes que viene completamente traducido y cargado con unas dosis de humor y diversión pocas veces vistas. Estad atentos, porque va a ser uno de los títulos más disparatados del año.

Primera impresión: ME

ACCLAIM · Puzzle

Landmaller Conquista y construye

uy pronto Taito nos acercará un nuevo puzzle que nos propone, tras elegir zona y personaje, conquistar terrenos y construir edificios donde pueda habitar la población. Esta tarea la llevaremos a cabo mediante un sistema bastante curioso, ya que tendremos que formar superficies cuadradas a base de colocar pequeñas porciones en la posición adecuada. A esto hay que añadir el uso de ciertas técnicas e ítems que harán un poco más compleja nuestra misión, aunque pronto seremos capaz de erigir el tipo de edificios que se nos exige para pasar al siquiente nivel.

Landmaker nos ofrecerá varios modos de juego que, basándose en el mismo sistema, nos propondrán distintos retos. Como viene siendo habitual en este tipo de títulos, los gráficos serán bastantes simples aunque cumplirán perfectamente su cometido, al igual que el apartado sonoro. Seguro que los amantes de los puzzles encontrarán esta propuesta tan original como atractiva.

Primera Impresión: B



Como es habitual en los puzzles habrá una opción para dos jugadores donde nuestro objetivo será "fastidiar" al rival,



Esto es fútbol 2

Empieza la liga, empiezan los juegos de fútbol







Para poder disfrutar una y otra vez de nuestros mejores goles podremos recurrir a la repetición desde todos los ángulo. Como en la tele.



El título del juego no está pensado así, por casualidad: todas las variantes de un partido estarán recogidas al detalle.

provechando el comienzo de la liga y el "mono" de fútbol que llevamos la mayoría de nosotros en las venas, Sony está preparando la secuela de su simulador del deporte rey que espera codearse con pesos pesados del género como *ISS* y *FIFA*.

Lo primero que nos encontraremos será con una "extraña" licencia de la FIPRO que es la Asociación Internacional de Jugadores de Fútbol Unidos. Así, como suena. Esta asociación aglutina a los jugadores de casi todo el planeta y eso permitirá que los programadores puedan incluir los nombres reales de los jugadores de todos los equipos que participan en las diferentes ligas mundiales. Después de esta jugada maestra de Sony en el tema de licencias, los esfuerzos se están centrando en el apartado gráfico, que presentará una notable mejoría respecto a su antecesor, con unas animaciones suaves y un creíble desplazamiento de balón. Se está solucionando también el problema que "sufrimos" en el primer Esto es Fútbol y que

consistía en un complejo sistema de control que costaba mucho llegar a dominar. En esta ocasión se va a apostar por un sistema de juego algo más sencillote, donde se puedan marcar goles a "tutiplén".

Por otro lado, el compacto tendrá un amplio abanico de torneos, ligas y campeonatos de todo tipo, protagonizados bien por clubes (éstos no reales) o por selecciones.

La beta que hemos probado aún estaba un poco verde, pero ya apuntaba novedades interesantes como la posibilidad de asignar cuatro tácticas diferentes antes del partido, que abarcaban desde jugar al fuera de juego hasta pegar un cerrojazo a nuestra portería metiendo a todo el equipo en nuestro propio campo. Estas tácticas se podrán cambiar durante el transcurso del partido, según veamos cómo va la cosa.

Dentro de poco tendremos en nuestras manos una versión definitiva y entonces os contaremos todo lo que puede dar de sí este prometedor título. ¡No perdáis nuestra sintonía!

Primera Impresión: MB)







El juego cuenta con los nombres reales de los jugadores, aunque no del todo actualizados (Anelka todavía sigue en el Real Madrid). Sin embargo esto no será un problema gracias al completísimo editor que incluirá. También podremos elegir hasta cuatro tácticas diferentes, que podremos aplicar en el campo durante el transcueso del partido.

www.centromail.es



MEMORY CARD 2.100 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3

PSone™ OVEDAD



























007 EL MAÑANA NUNCA MUERE 3.990 PlayStal 3.690





































de octubre

31

0

|e

existencias

hasta

Ofertas





































pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 @981 143 111 Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 @981 599 288 LICANTE

C.C. Gran Via, Local 8-12. Av. Gran Via s/n 0965 246 951

Almería Av. de La Estación, 14 0950 260 643 ALEARES

Palma de Maliorce

C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 (5971 720 071 C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 Gabriel Roca, 54 @971 405 573 Ibiza C/ Vía Púnica, 5 0971 399 101 ARCELONA

105-cum | ## 10

V Sants, 17 (9309 965 923

Bedalona
 C/ Soledat, 12 (934 644 697
 C. O. Montgalá. C/ Olof Palme, s/n (934 656 876

Barberá del Palíse C.C. Bancentro A.18. Sal. 2 (937 192 097)

Marresa C.C. Olimpia. L. 10. C/A. Gurmera, 21 (938 721 094)

aró San Cristofor, 13 Ø937 960 716 C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 Ø937 586 781

Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León Ø947 222 717

Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365

Castellón Av. Rev Don Jaime, 43 @964 340 053

Córdoba C/ María Cristina, 3 Ø957 498 360

Girona C/ Emili Grahit, 65 Ø972 224 729 Figueres C/ Moreria, 10 Ø972 675 256 GRANADA

Granada C/ Recogidas, 39 (1958 266 954 Motril C/ Nueva, 44. Edil. Radiovisión (1958 600 434

n Sebastián Av. Isabel II, 23 Ø943 445 660 n C/ Luis Mariano, 7 Ø943 635 293 Huelva C/ Tres de Agosto, 4 0959 253 630

Huesca C/ Argensola, 2 @974 230 404

Jaén Pasaje Maza, 7 0953 258 210 LA RICJA

Logrono Av. Doctor Múgica, 6 Ø941 207 833 LAS PALMAS DE G. CANARIA

Las Palmas

• C. C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218

• Pº de Chal, 309 ©928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701

León Av. República Argentina, 25 /987 219 084 Ponterrada C/ Dr. Flemming, 13 /987 429 430 MADRID

Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292 Fuengirota Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800 MURCIA

Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. Ø968 294 704 Pampiona C/ Pintor Asarta, 7 0948 271 806 PONTEVEDRA

Vigo C/ Elduayen, 8 Ø986 432 682 SALAMANCA Salamanca C/ Toro, 84 Ø923 261 681 STA. CRUZ DE TENERIFE Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 @922 293 063

Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n @921 463 462 SEVILLA

Sevilla

• C. C. Los Aroos. Local B-4. Av. Andalucia, s/n Ø954 675 223

• C. C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n Ø954 915 604

TARRAGONA

Tarragona Av. Catalunya, 8 0977 252 945 TOLEDO

Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 @925 285 035

ALEROUS Velercia • C/ Fintor Benedito, 5 ©963 804 237 • C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619

VALLADOLID Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 €983 221 828

Bilbao Pza. Arriquiber, 4 0944 103 473 ZARAGOZA Zaragoza • C/ Antonio Sangenís, 6 Ø 976 536 156 • C/ Cádiz,14 Ø 976 218 271





FOX INTERACTIVE . Shoot'em up subjetivo

Alien Resurrección

Una mala película, un prometedor juego



Alien Resurrección no será un shoot em up al uso, ya que aparte de mantenernos con vida, tendremos que buscar objetos, llaves e

a saga cinematográfica Alien tiene suficiente atractivo como para arrastrar a los cines a los espectadores de todo el mundo, lo mismo que sus adaptaciones a videojuego, que si bien son escasas, su calidad ha sido creciente. El único antecedente en PlayStation lo encontramos en Alien Trilogy que hoy en día ha quedado desfasado si lo comparamos con su heredero, Alien Resurrección.

Pese a que Alien Resurrección toma prestado el título de la última entrega cinematográfica, no os preocupéis, porque bien poco tendrá que ver con ésta. En realidad, los únicos puntos en común entre ambas versiones serán sus protagonistas y el ambiente en que se desarrolla, ya que el planteamiento del juego, su historia o el armamento ha sido rediseñados para este prometedor título. Así las cosas, Alien Resurrección adoptará el desarrollo habitual de un shoot em up subjetivo, pero contará con el encanto adicional de basarse en el universo ideado por H.R Giger y Ridley Scott, en el que tendremos que sobrevivir en una base plantando cara a todo tipo de Aliens, Facehugger o los mismísimos huevos de los que salen. Para escapar con vida

controlaremos un total de cuatro personajes, que irán alternando sus habilidades en cada misión.

Como sucede en las películas, la ausencia de luz será una constante en el juego, y deberemos apuntar a oscuras o con la ayuda de una linterna para quitarnos a los escurridizos Aliens de encima. Por si esto fuera poco, tendremos a nuestro alcance más de una decena de armas, el característico sistema de detección de movimiento (que conseguirá poner nervioso al más templado) y una fabulosa recreación de las especies alienígenas. Además, el apartado sonoro rozará lo sublime, con sonidos y voces de fondo que serán capaces de provocarnos el más profundo de los miedos y el juego presentará un enfoque de la acción que combina el disparo gratuito con la exploración.

En fin, después de innumerables retrasos y cambios de rumbo en su desarrollo, parece que *Alien Resurrección* va a superar los méritos de la película y, quien sabe, incluso puede convertirse en uno de los mejores shoot´ em ups subjetivos de PlayStation, si *Quake II y Medal Of Honor* se lo permiten...

Primera Impresión: (E)





El gore y una tétrica ambientación estarán presentes en todo el juego.





Los Aliens contarán con sus habilidades más características, como trepar por techos y paredes o atacar con su segunda boca... miterrorifico!!!







DISNEY · Arcade

Buzz Lightyear of Star Command Comando estelar al rescate

ras el éxito de Toy Story 2 Buzz Lightyear ha sido contratado como estrella especial de una serie de dibujos animados que narra las aventuras de los comandos espaciales. Por supuesto, la serie ha inspirado un juego basado en sus personajes que, como ella, abandona los gráficos generados por ordenador para lucir el "look" de la animación tradicional.

Pero el aspecto gráfico no será el único cambio de Buzz Lightyear con respecto a Toy Story 2, y es que el juego ha dejado de ser un plataformas 3D para convertirse en un arcade con un original planteamiento. Como en un Crash Bandicoot debemos guiar a nuestro personaje hacia el fondo de la pantalla con el objetivo de perseguir al malo de turno mientras disparamos al resto de enemigos. Al llegar al final del nivel tendremos que vernos las caras con el malo en cuestión que hará las veces de jefe final. El juego va a presentar un ritmo desenfrenado, muchísimas armas especiales y situaciones curiosas, sin embargo nos ha dado la sensación de que su mecánica puede resultar repetitiva. Eso sí, a poco que se esmeren Buzz puede volver a conquistar a los más jóvenes de la casa.

erie de de los

A lo largo de la fase podremos recoger numerosos ítems que nos ayudarán en nuestra misión. La mayoría serán armas, pero tampoco faltarán artilugios como este monopatín

Creando àmbiente con la oscuridad

Como sucediera en Silent Hill, la oscuridad será fundamental para crear una atmósfera densa y agobiante. Por fortuna, también contaremos con una linterna que nos permitirá arrojar algo de luz en los momentos más difíciles.







a espectacular Intro del juego nos mostrará gunas de las escenas de la película, como la dracción de un emprión Alian de un cuerca

SONY • Musical

Primera Impresión: B

El LIDTO Selva: Groove Party Disney también mueve el esqueleto

n esencia, El Libro de la Selva: Groove Party será un juego de baile que nos presentará a todos los personajes de la mítica película de Disney, los cuales nos contarán el argumento del film entrelazando unas fenomenales secuencias de vídeo con canciones en las que nosotros participaremos de manera activa. Para ello tendremos que seguir el ritmo de la música y fijarnos en las indicaciones que aparezcan en los laterales de la pantalla, ya que en esta zona se indica el momento en que tenemos que pulsar las flechas de dirección. Lo mejor de todo es que, para jugar, podremos utilizar

los mandos convencionales o la

alfombrilla de baile que se pondrá a la venta dentro de poco tiempo.

Además, el juego incluirá un modo para dos jugadores, más de 10 pegadizos temas extraídos de la película y un modo historia que nos permitirá "jugar" la película de cabo a rabo. Tampoco faltarán extras de otro tipo, como una moviola para ver los movimientos de todos los personajes y todas las secuencias de vídeo.

Por el momento, la beta que tenemos en nuestro poder tiene todos los textos y todas las canciones en inglés, aunque cuando se lance en España estará traducido y doblado al castellano.

Primera Impresión: MB



Todos los personajes estarán genialmente recreados y animados, algo que atraerá a los más pequeños.



Uno de los momentos estelares será bailar con el rey Lui, y su pegadizo tema "Quiero ser como tú".

INFOGRAMES • Plataformas

BUJS BUNNY & TAZ TIME BUSTETS Esto...; Qué hay de nuevo, viejo?

I simpático conejo y el comelotodo Taz, van a ser los protagonistas de un curioso plataformas que, como es habitual, está siendo desarrollado por Infogrames, quien cuenta con la licencia de la Warner Bross.

Estos dos amiguetes recorrerán coloridos parajes que incluirán visitas a Transilvania, la civilización azteca o la era vikinga .El juego estará orientado para los más "peques" por el carácter de dibujos animados de su planteamiento, pero también para jugones más adultos dado que su dificultad parece que será algo elevada. No obstante, la abuela y Piolín estarán a nuestra disposición para darnos los consejos necesarios para que avancemos en la aventura.

El conejo y el diablo de Tasmania, podrán efectuar un buen número de habilidades especiales, desde bucear, utilizar las orejas como un helicóptero en el caso de Bunny, o trepar por los árboles, entre otras cosas, con lo que ei título promete que será muy variado y divertido.

Aun así, su desarrollo presenta algunas imprecisiones como algunas brusquedades en las animaciones y un entorno poligonal excesivamente inestable, aunque el juego está siendo acabado en estas fechas y esperamos que la versión final depure estos aspectos.

En breve comprobaremos si estos dos personajes de los Looney Tunes son capaces de comerse la zanahoria.

Primera Impresión: B







encargados de

SCI • Velocidad

De paseo con el coche de mi abuelo

os chicos de SCI, creadores del polémico Carmageddon, se han lanzado a programar un juego de coches "retro", con vehículos de principios de siglo... o del siglo pasado, que ya no se sabe muy bien si estamos en el siglo XX o en el XXI.

El juego cuenta con algunas de las joyas de la historia del automovilismo como el Mercedes SSK, el Bugati Type S4 o un Alfa Romeo 2300 Spider. Estos vehículos van desde los años de

construcción 1927 a 1957, y se engloban en tres categorías diferentes atendiendo a su potencia y aceleración.

Gráficamente el juego estará bien resuelto, mostrando en pantalla coches de gran tamaño y reflejos de calidad en las carrocerías. También contará con una considerable sensación de velocidad. Además, las carreras vendrán acompañadas por una musiquilla muy parecida a la que se puede escuchar en las películas antiguas de James Bond.

Sin embargo, los tiempos de carga parecen muy lentos y el "popping" campa a sus anchas por los fondos de los escenarios. Tampoco es muy difícil ganar las carreras, algo a lo que ayuda la ausencia de daños en el vehículo. Esperemos que en la versión final se pueda ajustar un poco más la jugabilidad, ya que de otro modo no podrá competir en con otros juegos de conducción ya existentes.

Primera impresión: B)



Este es el aspecto que presentarán algunos de los coches que podremos elegir. No nos negaréis que son curiosos



ACCLAIM Deportivo

Wild Rapids Aguas no demasiado bravas

I piragüismo no es un deporte que se prodigue en PlayStation, situación que puede cambiar con Wild Rapids, un juego que nos dará la oportunidad de manejar un kayak mientras descendemos por embravecidas aguas.

Con un enfoque arcade tendremos que competir con otros 4 contrincantes en un descenso plagado de obstáculos mientras





repartimos "remazos" a diestro y siniestro. Los circuitos transcurren por variados paisajes, desde las más frondosas junglas hasta los alrededores de un volcán. La beta de la que disponemos muestra un control muy brusco que hace que el esquivar los obstáculos sea una tarea ardua, sobretodo a la velocidad con la que discurre la carrera, sin duda el mejor aspecto del juego. Unos apartados gráfico y sonoro algo pobres y escasos modos de juego completan un título que tiene pinta de no atraer más que a los fanáticos de este deporte extremo.

Primera impresión: (R)



ELECTRONIC ARTS · Velocidad

F1 Championship Season 2000

Mejorando un trabajo bien hecho

lectronic Arts no para de "meterle mano" a los juegos deportivos gracias a su división EA Sports, creada a tal efecto. En esta ocasión preparan una renovación y actualización de su juego de Fórmula 1 que sorprendió a propios y extraños hace bien poquito. La mayor baza con que contará esta nueva versión será la rigurosa actualización de todas las escuderías, pilotos y circuitos, así como de sus tiempos, parrillas de salida, boxes, accidentes... Así, se mantendrán las 17 pistas que forman la temporada y todos los monoplazas, aunque con datos nuevos y mostrando situaciones que realmente han ocurrido en el desarrollo de la temporada. Por supuesto, el juego seguirá contando con la licencia de la FIA lo que garantiza que todos los datos serán escrupulosamente respetados.

Si en la primera entrega se dejaron notar algunas deficiencias, como el marcado estilo arcade y algunos bailes de texturas cuando aparecían varios bólidos en pantalla, en esta ocasión se están intentando limar estos aspectos para dotar al entorno poligonal de una estabilidad extraordinaria y para darle un cierto aire de simulación incluyendo más reglajes que

afecter

de manera real al comportamiento del coche en carrera.

Los niveles de dificultad están siendo ajustados y ahora sí que se notará una notable diferencia de uno a otro. Por otra parte el juego contará con nuevas variables en carrera, con accidentes sorpresas y averías, que cambiarán de manera sustancial el final de las carreras. Además, se siguen manteniendo todos los buenos detalles del primer F1, como las banderas de señalización.

El resto de aspectos se está respetando y el título contará con la misma sensación de velocidad, coches grandes en pantalla y toda la espectacularidad de este deporte. El apartado sonoro mantendrá su gran calidad, con unos comentaristas que valen su peso en oro con Luis Villamil a la cabeza.

Tal vez lo único que nos ha dejado un poco fríos ha sido el hecho de que si ponemos el nivel de ayuda en la conducción al nivel 3 (ayuda en el trazado, frenada y dirección), sólo tendremos que preocuparnos de acelerar y ver como nuestro fórmula uno se alza con la victoria...

Ya veremos si las novedades son lo suficientemente atractivas como para justificar su comprar si tenemos la versión anterior.

Primera impresión: MB







En Season 2000
contaremos con gran
cantidad de reglajes
para conseguir que
nuestro monoplaza
alcance la victoria.
Desde el radio de giro
de las ruedas a la
colocación de los
radiadores, todo podrá
ser modificado por ti.





Cuidado con los accidentes y averías



En cualquier momento de la carrera puede ocurrir, justo cuando crees que vas a llevarte de calle el campeonato, que surja un coche cruzado en medio de la pista, o un bólido envuelto en humo que te entorpece el camino. Además deberás tener precaución en no chocar con el resto de los pilotos si no quieres ver tu propio monoplaza "escacharrado".





INFOGRAMES • RPG

Preparado para vivir la noche más larga?

ace un par de años, antiguos miembros de Square formaron el grupo de desarrollo Sacnoth y unieron sus conocimientos para dar forma a Koudelka, su primer RPG. Pese a su procedencia nipona, Sacnoth procuró en todo momento huir de la típica apariencia japonesa, para lo que ambientó su historia en un monasterio europeo y escogió a tres protagonistas occidentales que en nada se parecen a Cloud o Squall.

Koudelka nos contará la historia de una joven bruja, un sacerdote y un aventurero que deben pasar la noche en un enigmático monasterio. Su relación dará pie a diálogos insólitos dentro de los juegos de rol, ya que tratarán temas tan profundos como la religión, y estarán reforzados por voces en castellano.

En cuanto a su sistema de combate, presentará un enfoque a caballo entre la estrategia y el rol, puesto que podremos situar a nuestros personajes durante la lucha y tendremos que esperar nuestro turno para desplazarnos y atacar. A nivel gráfico, seguirá la estela de otros juegos de rol y combinará los gráficos renderizados para los escenarios con personajes poligonales. Ante la ausencia navideña de *Final Fantasy IX*, puede que *Koudelka* sea el mejor juego de rol que veamos de aquí al final de año.

Primera Impresión: MB







Las secuencias de vídeo alcanzarán un nivel similar a las de Square.







Action Man: Destruction El Doctor X vuelve a las andadas

ction Man y el Doctor X regresarán a PlayStation con un arcade en la línea del anterior, aunque con algunas novedades. Nuestro musculoso héroe dejará más de lado los niveles de acción 3D para mostrarnos una faceta suva casi desconocida hasta ahora. En esta ocasión, la base del juego serán los niveles de conducción y pilotaremos distintos vehículos mientras resolvemos distintas misiones, que van desde simples carreras hasta la desactivación de bombas. A veces incluso tendremos que hacer de bomberos y apagar un incendio, o de policías y capturar delincuentes. Esta variedad de situaciones será la mejor cualidad de un título que no destacará precisamente por una gran calidad gráfica y que mostrará un control muy sencillo, donde todo se limita a correr y disparar. Y

es que, igual que la primera parte, este Action Man parece claramente destinado a un público muy joven, que será el que realmente disfrute de este sucedáneo de Grand Theft Auto.

Primera impresión: B





El aspecto gráfico del juego estará en la línea Grand Theft Auto, aunque su desarrollo será menos violento y crudo.





oncurso

Entra en un tétrico universo de terror con Parasite Eve II

Sorteamos L





SQUARESOFT

Preguntas

1 ¿Cuál es el nombre de la agente del FBI protagonista en Parasite Eve 2?

- a. Aya Brea
- b. Toya Hernando
- c. Silvia Muñoz

2 ¿Qué género de juego presenta Parasite Eve 2?

- a. Survival Horror
- b. Plataformas
- c. Educativo

3 ¿A qué tipo de criaturas nos enfrentamos en Parasite Eve 2?

- a. Mutantes
- b. Zombies
- c. Lemures

el concurs

Cupón de participación

1/ Podrán participar en el coneurso todos los lectores de la revista que envien el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Playmanía. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del scbre "PARASITE EVE II 2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las pre

tas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego "Parasite Eve II" para Psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de

Octubre hasta el 26 de Octubre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Octubre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista Playmanía.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.

Nombre/Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

Teléfono:

Respuestas: 1:

CP:

SONY • Plataformas

Spyro: el año de dragón con más novedades que nunca

a falta menos para que los amantes de las plataformas 3D puedan volver a disfrutar de la simpatía y carisma del pequeño Spyro. Sony ha marcado noviembre como la fecha clave para el regreso de este habilidoso héroe que ya se ha ganado en las dos entregas anteriores la admiración de grandes y pequeños. Y no es para menos, el dragón de Insomniacs no ha dejado de mejorar sus muchas virtudes a lo largo de los años y para esta tercera entrega viene cargado de novedades suficientes como para satisfacer a sus seguidores más exigentes.

Para empezar El Año del Dragón va a contar con la colaboración especial de nuevos personajes que le robarán el protagonismo a Spyro en algunos niveles. De este modo podremos manejar a un pingüino o a un canguro, que tendrán habilidades propias, muy distintas a las del dragón. Además, el juego promete venir cargado con muchos más minijuegos y aderezado con nuevas misiones de corte variopinto. En total, Spyro y sus amigos tendrán que enfrentarse a 37 niveles distintos con el objetivo de localizar los huevos de dragón robados por una malvada hechicera. Como va es costumbre en la serie, cada uno de estos niveles estará englobado en mundos temáticos, aunque en esta ocasión encontraremos mucha más variedad de escenarios. Escenarios, todo hay que decirlo, de una belleza y complejidad muy superior a los de los anteriores juegos.

Por lo demás, Spyro: el Año del Dragón mantiene las premisas habituales de la saga y a su fresco sentido del humor habrá que sumarle el excelente doblaje al que Sony ya nos ha acostumbrado. Sin duda, uno de los platos fuertes de PlayStation de cara a estas Navidades.

Primera Impresión:





Nuestro objetivo principal será recuperar los huevos de dragón. De hecho, muchas fases estarán cerradas hasta que no encontremos un determinado número de huevos.

El canguro es el mejor amigo del dragón



La novedad más sobresaliente de esta tercera entrega, por lo demás muy similar a las anteriores, será la incorporación de nuevos personaje a la plantilla de protagonistas. Ahora, además de manejar a Spyro, podremos probar lo que saben hacer otros personajes como este simpático canguro que aquí podéis ver. Lo mejor de todo es que cada personaje tiene habilidades distintas, por lo que todo cambiará en función del bichito al que controlemos, empezando por nuestro estilo de juego.







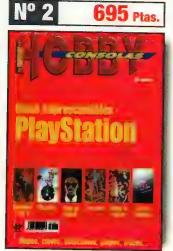
Cada uno de los más de 30 niveles del juego esconderá un número variable de tesoros y huevos que debemos recuperar para completar la aventura.



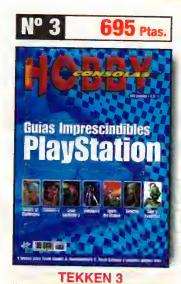
Constantemente iremos recibiendo pista y consejos de otros personaje que, por supuesto, estarán en castellano.

Guías Totales

Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation



RESIDENT EVIL 2 GRAN TURISMO FORSAKEN MEN IN BLACK ALUNDRA **DEAD OR ALIVE**



HEART OF DARKNESS MEDIEVIL **CRASH BANDICOOT 3** TENCHU ABE'S EXODDUS SPYRO THE DRAGON



METAL GEAR SOLID SYPHON FILTER SILENT HILL DRIVER TOMB RAIDER III NEED FOR SPEED IV FIFA '99 RIDGE RACER TYPE 4 **BICHOS**



695 Ptas.

FINAL FANTASY VIII LA AMENAZA FANTASMA TOMB RAIDER IV DINO CRISIS SOUL REAVER SHADOWMAN DISC WORLD NOIR **EXPEDIENTE X** TARZÁN **BUGS BUNNY: LOST INTIME** V-RALLY 2

SYPHON FILTER 2 FEAR EFFECT TOY STORY 2 RESIDENT EVIL 3 GRAN TURISMO 2 ISS PRO EVOLUTION APE ESCAPE THEME PARK WORLD **CRASH BANDICOOT 3** SPYRO 2



Completa

colección

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

• •	•	•	• •		•	•	• •			•																	
_15	i.	des	60	reci	bir	la	Casi	a In	nnı	200	cin	dib	ا ما	2la	Can	· sie		O.C.	.1	21		-	- 0			•	•
	١,	ues	CU	reci	DIL	la	UIII.	7 IN	nnı	PSI	CIB	rlıh		યો ગા	15.20	stin	· 20	$I \setminus I_r$	SI 3	31	-	60	- 0	4			
$\supset S$	í,	des	eo	reci	bir	la	Guí	a P	av	Sta	tio	n/Λ	nl.	Ali	C	nio.	, D	la-	//),	por	09.	א כ	tas:			
7 6	1	doc	~~		h:	La	0.1	D		^	-1		01.	7/1	CIL	HQ.	> F	100	ILLIN	7111	, pc	H D	10	rta:	, ,		

☐ Si, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Si, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas* (*) Gastos de envío incluídos.

Apellidos
 Calle
 , Localidad

 Provincia
 Edad
 C. Postal
 Teléfono

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº

Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid. Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express Núm. Fecha y Firma



PASATIEMPOS per Signa

Si guieres convertirte en un auténtico superhéroe y emular a Spiderman ahora lo tienes fácil, basta con que completes estos pasatiempos y nos envíes las soluciones correctas. Entre los acertantes, Proein y PlayManía sortearemos 15 juegos Spiderman para PlayStation.









PA DE HÉROES

EN EL JUEGO QUE NOS OCUPA, SPIDERMAN SE ENCUENTRA CON VARIOS SUPERHÉROES CONOCIDOS, Y ES QUE UNA AYUDA AMIGA NUNCA VIENE

MAL, ¿VERDAD? De eso se trata, de buscar a 10 de los amigos superhéroes de spiderman en esta sopa de letras. ¡Ánimo,

Nombres: Spiderwoman

Antorcha Cosa Daredevil Capitán América Hulk Thor Cíclope Wolverine ounisher



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

- 1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
- Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía. 2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego Spiderman para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de septiembre de 2000 y el 25 de octubre de 2000.
- 4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no ificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre:	Apellidos	•
Dirección:	***************************************	
Localidad:	Provincia	l:
C.Postal:	Teléfono:	Edad:

CRUCIGRAMA VERTICAL

PON A PRUEBA TU SENTIDO ARÁCNIDO Y **RESUELVE ESTE CRUCIGRAMA VERTICAL DONDE DEMOSTRARÁS TUS CONOCIMIENTOS** CONSOLEROS, ASÍ COMO LOS QUE TIENES DE **NUESTRO TREPAMUROS FAVORITOS**

Si lo resuelves bien, encontrarás una palabra o término muy conocido por Spiderman



DEFINICIONES

- 1- Sinónimo de obstáculos.
 - 2- Género consolero al que pertenece este juego.
- 3-Término que se empareja mucho a la informática y a la "realidad".
- 4- Nombre del hombre araña.
- 5- Sustancia arrojadiza que utiliza nuestro héroe.
- 6- Hacer de... corazón.
- 7- Herida producida por un insecto.
- 8- Que tiene todas las cualidades.
 - 9- Saga mítica dentro de los juegos de lucha.
- 10- Que divierte.

2 3

4

5

11- Tarjeta mLy utilizada por los jugones...

UNA DE ENEMIGOS

EN EL JUEGO, SPIDERMAN SE LAS TIENE QUE **VER CON ALGUNOS ENEMIGOS DE SOBRA** CONOCIDOS POR ÉL Y QUE DESEMPEÑAN EL PAPEL DE JEFES FINALES.

Veamos si tú os conoces y adivinas que identidad se esconde detrás de cada una de estas sombras, sin duda alguna de tono amenazador...

	7	
**	B	
8		
7		

colecciónala



Nº 15 · Abril



Nº 18 • Julio

Nº 16 • Mayo



Comparativa: Novedad:

Suplemento: Soluciones completas.

Nº 17 • Junio



Guia Completa:

Suplemento:



Suplemento: Trucos.



Nº 19 • Agosto



N° 20 · Septiembre



WEDIEVIL 2

•Se acerca la flebre olímpica: Siriney 2000 Suplemento: ¡Más de 1000 Trucos!.

Reportaje:

Konsmi presenta su artilleria pesada para PS2

Suplemento: 16 Posters de los mejores juegos,

PIDE UNAS TAPAS

POR SOLO 950 PTAS.

SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE PLAYMANÍA O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA O POR TELÉFONO, LLAMANDO A LOS NÚMEROS: 902 12 03 41 6 902 12 03 42.







HAZ TU RESERVA EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA O LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158



PS one M

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

especialistas en videojuegos · 3 veces más pequeña, PS one « es la consola ideal para llevar a cualquier sitio. Conserva las mismas características E BOY pocket técnicas y funciones que PlayStation y por lo tanto ES COMPATIBLE con todo el catálogo de juegos y accesorios disponible. PS ONE-DUAL SHOCK+VISION PS ONE-DUAL SHOCK+ACTION ANADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS RES PAK DE CONSOLAS 22.490 PSone POR TAN SOLO STATION 5.990 GAMEBOY COLOR + LUZ Y LUPA 2990 14.490 12.490 POKÉMON PINBALL Color DINOSAUR 11.990 10.990 PERFECT DARK SAME BOY AZTECA VOLLEYBALL BUGS BUNNY &TAZ CHAMPIONSHIP AUSTIN POWER qn n. EL DORADO EUROPEAN SUPER LEAGUE CARL LEWIS CROC 2 **■ 5.490** ∩ LAND MAKER MORTAL KOMBAT 2 (6) **MUPPET MONSTER** PARASITE EVE II











STREET SCOOTERS











BUDDIES



TENCHIZ











Ronaldo















Felicidades, PlayStation

El pasado 9 de septiembre nuestra querida consola gris cumplió sus primeros 5 años de vida entre nosotros. Esta fecha pasará a los anales de la historia del videojuego al representar el nacimiento de la máquina que cambió el concepto de consola. Ella "solita" ha sido capaz de unir bajo unas mismas sensaciones a más de 70 millones de personas repartidas por todo el planeta, algo nunca antes conseguido. Y lo mejor de todo es que, aunque muchos crean que esta joya del entretenimiento está a punto de pasar a mejor vida, el lanzamiento de PS One y el incesante chorreo de juegos que siguen apareciendo para este soporte ponen de manifiesto que todavía tenemos PlayStation para rato. Sólo nos queda darle la enhorabuena a Sony, desearle la misma suerte a su hermana mayor y esperar que podamos seguir disfrutando de esta maravilla durante muchos años más. Una vez más, y desde lo más profundo de nuestro corazón, **;;;FELICIDADES PLAYSTATION!!!**

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation. Elige entre estas 2 opciones de suscripción

20 20 % de descuento

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

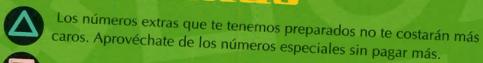
Contraction of the Contraction o

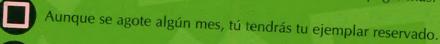




Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además







PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

